本期焦点：极限传说——手把手教你学超频

售价6元

Popsoft

电脑应用和娱乐的第一选择

大众软件®



2008年 半月刊 总第266期

www.popsoft.com.cn

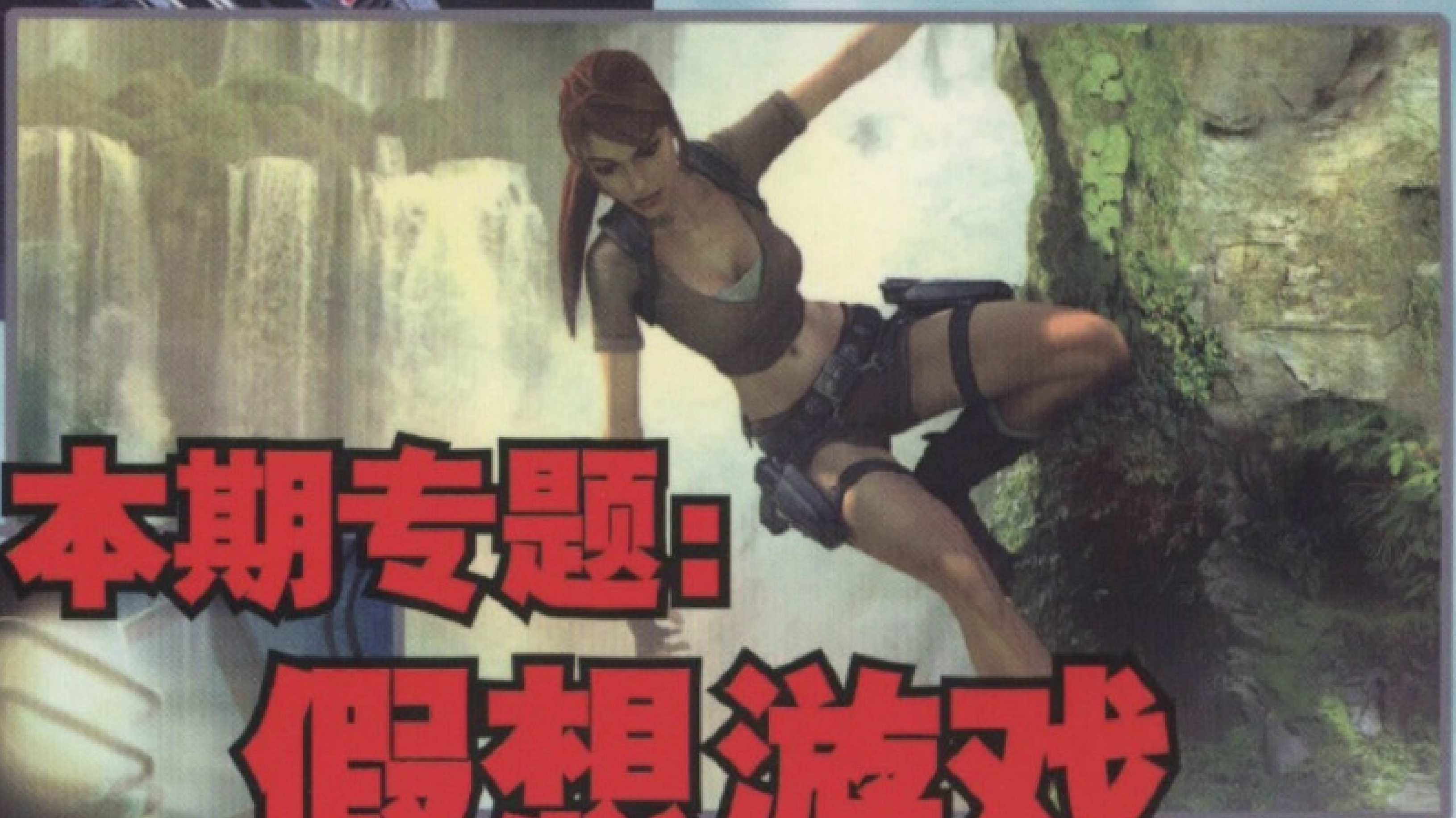
09









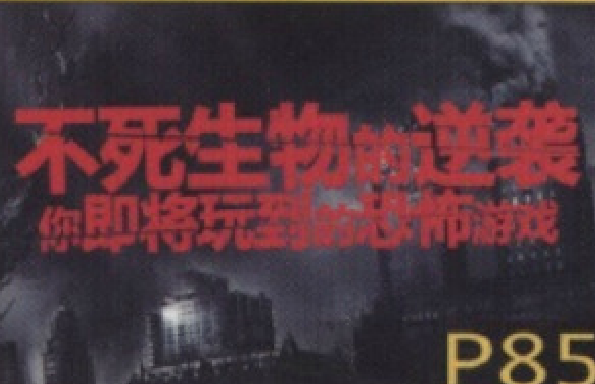


本期专题：假想游戏



P25

"珊瑚虫"牢狱事件背后的中国软件之难



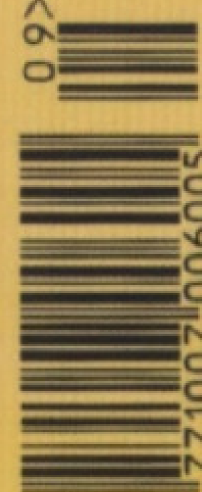
P85

你即将玩到的恐怖游戏



P110

《刺客信条》完全剧情回放攻略


ISSN 1007-0060
09>



生死格斗
ONLINE
DOA.SDO.COM
12年
全球经典
5月封测即将启动
1996-2008，12年的距离
成就《生死格斗》系列750万套销售奇迹
2008
2006
1996
SNDA | 盛大网络 服务运营
TECMO

CONTENTS 目录

2008年第09期 总第266期

09
2008
本期推荐

网络时代

穿过网络之我的南极



男孩的目光飘落到爷爷身后的地球仪上，慢慢下移，最后定格于地球仪最下方那块白色的陆地上——南极?

实用软件

战斗在IM之巅
——写在Baidu Hi诞生之后



2008年3月底，Baidu自己的IM工具Baidu Hi开始公开测试。Baidu的秘密工具终于展现在人们面前。

硬件评析

极限传说 ——手把手教你学超频



“超频”我们都听过，或许也见到过，你是否自己动手尝试过呢？或许你的机箱中就有一块极品处理器默默工作着……

攻城略地

我的征途是星辰大海
——《太阳帝国之原罪》入门手册



本作拥有酷似《家园》的太空战舰设定，同时还会让你感觉它简直就是一部太空版的光荣《三国志》。

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社　　长 宋振峰
总　　编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 田震（主任） 答笛（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立 何先进 朱良杰 李卓 刘姗姗
专题记者 汪铁 祝佳音 李刚
本期责编 汪澎
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码 100036

广 告 部 高建京（主任） 李怀颖（副主任） 李友斌 邹楠
电　　话 010-88118588-8800
传　　真 010-88135597
读者俱乐部 010-88118588-8000

发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电　　话 010-88118588-6106
传　　真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚 林静
印　　刷 北京盛通印刷股份有限公司 中国煤炭工业出版社印刷厂

刊　　号 ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号
出版日期 2008年05月01日
零 售 价 人民币 6.00元
港币 20.00元
美元 4.95元
新加坡元 9.00元


S2.1MKII
大道·撼天
卫星箱采用钢琴漆工艺
150W 的 10 英寸低音箱
总功率达 300W
真材实料，毛重 30 公斤
采用全新研发的新款扬声器
卫星箱采用二阶分频器
性能优秀，音质出色，
采用高质量中密度板材
功放采用四颗 TDA7294 大功率芯片；内置
D/A 数字音频解码器，支持 24bit/96kHz
北京：010-51280136 广州：020-87517233 上海：021-54249440 武汉：027-87651768 重庆：023-68790987 沈阳：024-62125255 呼市：0471-6808380 兰州：0931-8261696
天津：022-23004819 深圳：0755-61362829 杭州：0571-88380490 长沙：0731-2922069 成都：028-86313897 哈尔滨：0451-82834896 包头：0472-3318140 银川：0951-6031248
石家庄：0311-85200337 南宁：0771-2982254 南京：025-83619514 郑州：0371-63912631 贵阳：0851-5822376 长春：0431-85617779 镇江：0511-85241702 临沂：0539-3037299
廊坊：0316-2092200 厦门：0592-2227890 无锡：0510-82768941 济南：0531-86957774 昆明：0871-5034101 吉林市：0432-6922909 徐州：0516-87323089 合肥：0551-3664575
唐山：0315-2842341 福州：0591-83364191 常州：0519-6908751 青岛：0532-83836687 南昌：0791-6250812 大连：0411-84522266 香港：00852-23860928 西宁：0971-6127925
太原：0351-7230997 海口：0898-66718548 苏州：0512-62068911 烟台：0535-6661727 西藏：0891-6335568 西安：029-85531816 澳门：00853-404299 乌市：0991-2831592
北京爱德发科技有限公司 免费咨询电话：800-810－5526 欢迎访问：www.edifier.com
Edifier 漫步者
北京市著名商标、北京名牌产品


10"


TDA
7294


2 way


RMS
300w



编辑部报告

3G来了

从2008年4月1日起，中国移动TD-SCDMA开始面向京津沪深等8个城市试商用放号，为157号段。毋庸置疑，此次放号将成为3G发展的一个里程碑，也将对手机终端市场和通讯设备市场产生极大影响。这次3G放号真可谓千呼万唤始出来，人们在长久地期盼后到底等来了什么呢？

"首先还是欢喜吧"，中国电子科技集团公司第七研究所教授级高工李进良感言，"近百年来，由蒸汽机、电机所带动的工业革命，中国却是缺席的。"一句能让每个中国人动容的实在话。目前国内移动网与互联网的用户数已双双跃居全球第一，李老表示，TD是我国首次在通信领域争取到的有重大影响的3G国际标准，希望能成为由科技大国蜕变为科技强国的契机，从而达到振兴中华民族的目的。而且TD的下载速率确实相当快，绝对快过1M的ADSL，在静止状态下，TD手机也可以比较流畅地收看视频节目和手机电视，画面流畅且声音清晰。其次，我们当然也有担忧，中国移动在启动TD试商用工作时，设立的用户门槛为入网时间在一年以上，每月语音消费额达到150元、新业务消费额达到20元。目前北京地区有6款3G手机上市，价格在1800元到3800元之间。根据运营商公布的资费标准，TD试商用实行本地通话单向收费，主叫0.4元/分钟，可视电话主叫0.6元/分钟，月租费50元。上网资费则是10元/月30兆流量，50元/月200兆流量、200元/月4G流量、300元/月8G流量、超出按0.01元/Kb计算，500元封顶。这样看，使用3G每月的各项花费总计不会少于200元，一般人群接受起来并不轻松。最后是我个人的一点意见，最近被骗钱的回拨电话搞得不胜其烦，以至于15打头的基本都不予理睬，157号段真的看着不舒服。当然这只是戏谈。更多详细评测请关注近期的《大众软件》网络栏目。

King@popsoft.com.cn

完成于3G时代

下期预告

网络时代： 网络视频新攻略（一）
实用软件： 影音播放转换转移全攻略
在线争锋： 在"魔兽"第一公会"解散"玩笑的背后
攻城略地： 《无双大蛇》攻略

★读者回函卡幸运读者获奖名单★

奖品为《游龙在线》拼图一套



TOP TEN投票幸运读者

重　庆	罗建辉	江　苏	金　葵
新　疆	高海阔	湖　南	张成英
河　南	曾　骄	山　东	石　磊
江　西	石连凯	天　津	赵振宇
浙　江	陶雪瑞	河　北	严肃锋

评刊幸运读者

江　苏	李　俊	北　京	罗　凯
湖　北	周　全	辽　宁	崔　昶
陕　西	李　斌	福　建	李惟坚
辽　宁	连文武	山　东	宋国欣
上　海	王益长	江　苏	魏盛强

（奖品以实物为准，奖品若因中奖者所留邮寄地址有误而未收到，本刊不负责补寄）

声明

S2.1MKII

大道·撼天

10" TDA 7294 2 way RMS 300w

卫星箱采用钢琴漆工艺
150W 的 10 英寸低音箱

总功率达 300W
真材实料，毛重 30 公斤

采用全新研发的新款扬声器
卫星箱采用二阶分频器

性能优秀，音质出色，
采用高质量中密度板材

功放采用四颗 TDA7294 大功率芯片；内置
D/A 数字音频解码器，支持 24bit/96kHz

北　京：010-51280136　广　州：020-87517233　上　海：021-54249440　武　汉：027-87651768　重　庆：023-68790987　沈　阳：024-62125255　呼　市：0471-6808380　兰　州：0931-8261696
天　津：022-23004819　深　圳：0755-61362829　杭　州：0571-88380490　长　沙：0731-2922069　成　都：028-86313897　哈尔滨：0451-82834896　包　头：0472-3318140　银　川：0951-6031248
石家庄：0311-85200337　南　宁：0771-2982254　南　京：025-83619514　郑　州：0371-63912631　贵　阳：0851-5822376　长　春：0431-85617779　镇　江：0511-85241702　临　沂：0539-3037299
廊　坊：0316-2092200　厦　门：0592-2227890　无　锡：0510-82768941　济　南：0531-86957774　昆　明：0871-5034101　吉林市：0432-6922909　徐　州：0516-87323089　合　肥：0551-3664575
唐　山：0315-2842341　福　州：0591-83364191　常　州：0519-6908751　青　岛：0532-83836687　南　昌：0791-6250812　大　连：0411-84522266　香　港：00852-23860928　西　宁：0971-6127925
太　原：0351-7230997　海　口：0898-66718548　苏　州：0512-62068911　烟　台：0535-6661727　西　藏：0891-6335568　西　安：029-85531816　澳　门：00853-404299　乌　市：0991-2831592

北京爱德发科技有限公司　免费咨询电话：800-810－5526　欢迎访问：www.edifier.com

Edifier 漫步者

北京市著名商标、北京名牌产品



SideShow来了

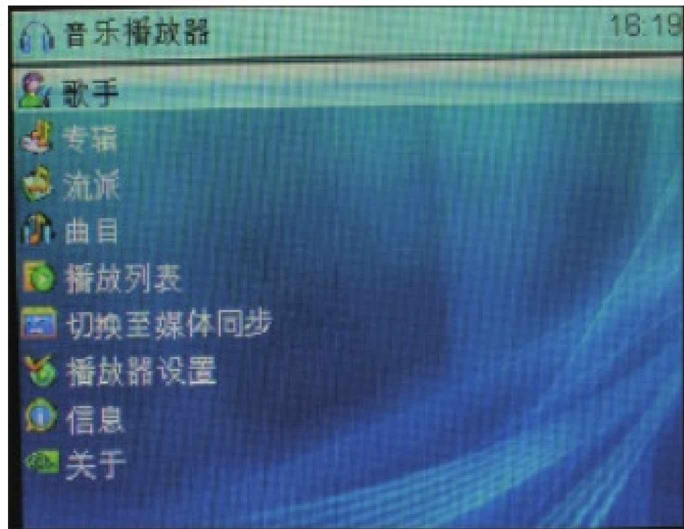
——明基Joybook Q41笔记本电脑

■晶合实验室 壹分

厂商：明基电通（BenQ） 上市状态：已上市
售价：8999元 咨询电话：400-888-0333
附件：数据线、说明书、驱动光盘等
推荐：中高端商务用户



外屏界面很简单，但功能却很多



看起来眼熟吧，和我们常见的个人音频播放器的界面一样

双屏设计，如果是一款手机那一点都不稀奇，但如果是一台笔记本电脑呢？明基Joybook Q41就是这样一台独特的14英寸笔记本电脑，它的顶盖上出现了一个额外的2.5英寸液晶显示屏以及一些相应的控制按键，Q41是一台什么样的产品？这个外屏系统有什么样的功能？我们该怎样使用它？

送测样机采用英特尔酷睿2 T7250处理器（另有采用T8200的型号）和SiS M672芯片组，集成SiS Mirage 3+显示核心，搭配1GB DDR2 667内存和160GB 5400r/min硬盘，还内置了QMI 802.11b/g无线网卡和10/100M自适应网卡。从配置上看这是一款定位于中高端商务用户的产品，强调文档处理、存储性能和方便的网络连接，游戏方面的性能则比较弱。


独特的外屏系统

Q41的外观基本与Joybook R43相同，通体黑色，造型稳重简洁。顶盖覆以特殊的黑色涂料，触感细腻顺滑，仔细观察还可发现星星点点的闪光装饰。原本R43上“都市光廊”的位置改为一条宽大的镜面装饰带，装饰带左侧则是那套引人注目的外屏系统。


机身后方的接口


机身右侧接口


机身左侧接口

Q41的外屏分辨率为320×240，实际上这个外屏系统并不是一个孤立的“嫁接”在笔记本电脑上的硬件，它基于Vista系统新增的SideShow功能，可以与计算机通信，提供阅读电子邮件、音乐播放、查看数码照片以及查看当前日期和时间等多种功能。需要强调的是

明基Joybook Q43配置表	
预装操作系统	Windows Vista Home Premium简体中文版
屏幕	14.1英寸1280×800
外屏	2.5英寸320×240
处理器	英特尔酷睿2 T7250
主板芯片组	SiS M672
显示芯片	SiS Mirage 3+
内存	2GB DDR2 667
硬盘	160GB（5400r/min）
光驱	8× DVD刻录机
网卡	10/100M自适应
无线网卡	QMI 802.11b/g
蓝牙	蓝牙2.0/EDR
读卡器	4合1（SD/SDHC/MS/MS Pro）
调制解调器	56kbps（V.92）
电池	4800mAh 6芯锂电池
体积	330mm×252mm×46.5mm
重量	2.12kg（不含电池）

Q41支持的SideShow功能列表		
笔记本电脑状态	开机	关机
SideShow的功能	SideShow介绍/音乐播放/幻灯片播放/Feed Viewer/语音聊天（Skype）/Office Powerpoint Remote/Office Outlook2007 Contacts/Office Outlook2007 Mail/Windows Mail/纸牌游戏/计算机状态查询	SideShow介绍/音乐播放/幻灯片播放/纸牌游戏/计算机状态查询


2GB DDR2 667内存


SiS M672芯片

这个外屏系统并不依赖于笔记本电脑原有的硬件平台，也就是说即使不开启笔记本电脑的电源它也能够工作；如果打开笔记本电脑的电源，并且安装了Vista系统，那么这个外屏系统还能提供更多的功能。另外SideShow的功能可以通过被微软统称为“Gadget”的程序来扩充，Q41提供的Skype语音聊天功能就是这样实现的。

SideShow的硬件基础来自NVIDIA的Preface套件，它包括一块独立的处理芯片和闪存模块，由于具备独立的处理芯片和闪存，它也可以被设计为单独的设备，比如多媒体播放器、遥控器等等，通过专用的数据接口或遥控的方式与电脑连接。

这款产品采用14英寸镜面宽屏，屏幕分辨率为1280×800，亮度为200cd/m^2，响应速度为16ms。测试中屏幕表现中规中矩，色彩鲜艳，亮度均匀。屏幕上下边框装有6个圆形橡胶垫，在键盘两侧的边框上也有两个细小的橡胶条，可以在合上顶盖时避免屏幕与键盘接触。Q41的掌托部分经过类似金属材质的表面拉丝处理，纹理细密，同时也采用了和顶盖相同的涂料，外观上形成了良好的统一。掌托面积宽大，对手掌手腕的支撑较好。触摸板下方的按键采用一体化设计，键盘为全尺寸舒压设计，键帽宽大，键程适中，回弹力柔和。键盘左上方的电源开关表面经过电镀处理，并带有呼吸式蓝色背光，在黑色的机身上格外醒目。

Q41的主排风口位于机身左侧，测试中散热效果不错，键盘和掌托部分的温度在40℃左右，只是全速运转时风扇的噪声略微偏大。Q41在接口方面的配置中规中矩，排风口前方是2个USB 2.0接口、4合1读卡器和ExpressCard插槽，VGA输出接口位于排风口后方。机身右侧的空间被内置DVD刻录机和电话线接口占据，机身后方提供了1个USB 2.0、网线以及电源接口，耳机和麦克风接口则位于机身前方。接口位置还算合理，但我们认为USB接口的数量对于商务用户而言略有不足。

性能测试中我们采用Windows Vista Ultimate简体中文版操作系统，由于这款产品集成的SiS Mirage 3+显示核心仅支持DirectX 9，考虑到Q41的定位，我们放弃了3DMark 05/06以及相应的游戏测试项目，只保留3DMark 03来考察其显示核心，另外通过PCMark Vantage来考察Q41的整体性能以及在商务办公方面的表现，MobileMark 2007则用来测试其续航时间。从测试成绩来看，Q41的性能足以应对商务办公和常用的应用软件，送测样机配备了2GB内存，因此升级内存后其整体性能应该还有一定的提升空间。另外受主板芯片组的拖累，处理器的性能没有得到完全发挥。在续航时间方面，Q41标配一块4800mAh的6芯锂电池，最高性能下连续播放DVD的时间为110分钟。


触摸板


掌托表面经过拉丝纹路处理


音频接口位于机身前面

Q41测试成绩表

测试项目	设置	成绩
PCMark Vantage	总分	2344
	Memories	602
	TV and Movies	1377
	Gaming	919
	Music	2851
	Communications	2813
	Productivity	2280
	HDD Test	2516
MobileMark 2007	DVD 2007（高性能，关闭休眠）	110mins
Super π	104万位	30.483s
3DMark 03	1024×768/默认设置	480



Q41是一款定位明确的产品，我们认为对商务用户而言，SideShow是一个非常有价值的功能。其使用方法非常简单，熟悉Office的用户不用看说明书也能快速上手。关闭电源之后，SideShow还能提供不错的娱乐功能，让我们在休闲时不用再担心电池的问题，唯一遗憾是该功能目前还无法直接浏览硬盘中的文件。



炫目度：★★★
口水度：★★★
性价比：★★★☆



办公娱乐两相宜
——多彩迅雷无限无线键鼠套装

■晶合实验室 壹分

厂商：多彩科技（Delux）	上市状态：已上市
售价：399元	咨询电话：0755-27394092
附件：无线接收器、USB插座、说明书、驱动光盘等	
推荐：追求性价比的用户	

"迅雷无限"键鼠套装是多彩最新的无线键鼠产品，基于2.4GHz无线技术，理论有效操作距离超过10米，配合强大的自定义编程功能，实在是"懒人"的好工具。迅雷无限套装由多彩K8000无线多媒体键盘和M505无线光学鼠标组成，产品包装中还附赠了两组用于键盘和鼠标的干电池（分别为5号和7号），以及无线接收器和一个带延长线的USB插座。

功能全面——K8000无线键盘

多彩K8000无线键盘采用流线型设计，所有的边角都经过圆弧处理，造型稳重典雅。键盘外壳采用工程塑料制造，配色以黑色和深灰色为主，并充分利用配色和不同的表面处理工艺将键盘的功能划分开来，一目了然。K8000的设计思路是让用户在浏览网页、多媒体娱乐和文字办公时尽量减少对鼠标的依赖，通过设置功能强大、数量众多的自定义编程快捷键以及合理分配快捷键位置，让用户可以轻松地用双手键完成大量操作。

键盘右上方的多媒体功能区采用黑色高抛光外壳和深灰色按键，播放/暂停、快进等8个常用快捷键呈椭圆形排列，环绕着中央的光驱退盘键；"我的电脑""计算器"和"收藏夹"的快捷键也被放置在这里。桌面、运行、保存、剪切、复制等10个常用快捷键从键盘左上角向右依次排列。网络浏览常用的功能键分列键盘左右两侧，左边是前进和后退，和用于滚动网页的红色滚轮，右侧是搜索、电子邮件和打开网页等4个功能键，这样的设计对成天泡在网上的用户来说非常贴心，再也不用频繁地移动鼠标了。另外低电量指示灯被隐藏在键盘的右上角。



齐全的多媒体快捷键设置



醒目的红色滚轮

键盘的主键区采用标准布局，键帽宽大，为避免刮蹭手掌，最下方的一行按键边缘采用圆弧处理。按键表面字迹为丝网膜印刷，耐久性较好。按键键程比标准键盘要短一些，回弹力较轻柔，击键噪声较小，段落感不是很明显，整体手感比标准键盘还是略逊一筹。Esc和F1～12等功能键被设计为圆形，高度明显低于其他按键，部分用户可能需要一段时间适应。键盘背面设有多个排水孔，使其具备一定防水功能。



网页浏览快捷键

手感舒适——M505无线鼠标

M505是一只人体工学无线鼠标，体积较大，背部弧度可以很好地贴合手掌，加上较轻的份量，握在手中非常舒服。鼠标的外壳配色与键盘一致，灰色的顶盖表面覆盖光滑的PU涂层，其余黑色部分为磨砂处理，整体视觉效果良好，只是过于光滑的外壳在出汗时会影响握持感。



船形设计，看上去很舒服



拇指快捷键

这款鼠标采用分辨率达到800dpi的光学引擎，5键可编程设计，拇指处的两个按键位置较高，可以避免误触，左右键面积适中，回弹力较小。鼠标滚轮非常宽大，滚动时无明显段落感，滚轮中央设有防滑条纹。由于采用了船形设计，鼠标底部面积比想象中要小一些，拥有4个椭圆形垫脚，稳定性较好。



宽大的滚轮



测试中我们发现K8000键盘确实有助于摆脱"鼠标手"的困境，强大的自定义编程功能使其可以适应各种不同的应用需求，适应了它的操作方式之后，浏览网页时几乎不再需要操作鼠标。这是一套能够满足多种不同用户需求的产品，在游戏中也有良好表现，鼠标定位准确，高速移动中极少出现丢帧现象。



炫目度：★★★☆
口水度：★★★★
性价比：★★★★

右侧美学

——明基V2400W液晶显示器

■晶合实验室 壹分



厂商：明基电通（BenQ） 上市状态：已上市
售价：3699元 咨询电话：400-888-0333
附件：数据线、说明书、驱动光盘等
推荐：追求个性化外观的中高端用户

坦白地讲，我们已经记不清各大液晶品牌有多久没有更新过自己的模具设计了，近半年来厂商竞争的焦点集中在高对比度或者是谁的大尺寸产品更便宜上，工业设计已经因为竞争激烈而暂时被厂商抛到了角落里。当我们看到明基送测的V2400W液晶显示器时，真的感觉"眼前一亮"。

这款24英寸宽屏液晶采用独特的不对称支撑结构，显示器支架的位置不再位于屏幕的中轴线上，而是改在右侧。这一变化说起来简单，实际上同时改变了原有显示器设计在视觉和力学上的平衡结构，在带给用户新鲜感的同时，也增大了设计难度。这种反传统的设计，最大的难度在于如何给予屏幕稳定的支撑，V2400W在支架与屏幕连接的转轴内安置了强力弹簧，通过弹簧提供的扭力与转轴内金属部件的摩擦力来实现稳固的支撑，同时还能在调整屏幕角度时提供适度的阻尼。从实际使用来看，V2400W的支架稳固性良好，转轴阻尼较大，屏幕可固定在俯仰范围之内的任意角度。


触摸式控制按键

送测样机采用银黑相间的配色，另有一款更具时尚气息的红白（或红银）搭配的型号。采用黑色窄边框设计，边框和背部外壳的表面经过抛光处理，具有镜面效果。银白色的触摸式控制按键于屏幕左下方一字排开，键面宽大便于用户操控，按键反应灵敏，轻触之后会透出蓝色的背光，非常漂亮。


转轴的设计也发生了变化

支架和底座同为银白色塑料材质，支架背面带有束线器，底座呈长方形，表面拱起，别具一格。屏幕背面采用流线设计，由边缘向中央逐渐拱起，线条流畅。电源接口和DVI、VGA、HDMI接口分列转轴两侧，屏幕左侧下方有立体声音频输出接口，当用户使用HDMI输入时，可用于连接耳机或音箱。这款产品还内置了一个迷你型扬声器。

V2400W采用24英寸16：10的宽屏TN面板，分辨率达1920×1200，能够支持1080P FULL HD格式，最高发色数16.7M，灰阶响应速度2ms，对比度达4000：1（动态对比度），亮度为250cd/m²。这款产品采用了明基的AMA"疾彩"引擎和Senseye+Photo"显彩"技术，AMA技术可有效消除拖影现象，而Senseye+Photo技术则能将RGB信号进行YUV转换，单独将亮度信号分离出来，以达到独立调节色彩、对比度和亮度的目的，可缓解普通显示器因提高亮度而画面"发灰"或提高对比度而损失细节的情况。

其OSD菜单采用图形化设计，直观明了，调节项目比较丰富，预设了标准、电影、图片、sRGB等4种显示模式，并且为AMA技术设置了单独的开关。需要说明的是送测样机的OSD菜单虽然支持5种语言，但并不包括中文。

实际测试中这款产品的性能表现比较平均，除了亮度略显不足之外没有其他明显的缺点，色彩还原能力较好，灰阶过渡较平滑，响应速度很快，即便不开启AMA也可满足游戏和电影中的高速画面的要求；亮度均匀，没有漏光现象；Senseye+Photo技术对画面对比度和亮度的控制很出色，暗部细节还原良好的同时高光区域没有太多的细节损失；屏幕可视角度达到厂家标称的160°左右。


侧面轮廓，背部呈流线型拱起



明基V2400W在设计方面给我们留下了深刻印象，虽然只是改动了支架位置，却获得了相当突出的视觉效果，而且其他细节设计也令人满意，适合对产品外观要求较高，喜欢个性化设计的用户。除造型以外，支持1080P Full HD格式和HDMI接口是这款产品的另一亮点，加上突出的细节还原能力，在观赏影片时效果较好。



晶合实验室测试联盟

炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★☆



准确识别

——蒙恬名片王极致版名片扫描仪

准确识别

■晶合实验室 壹分

厂商：蒙恬科技（PENPOWER）　　上市状态：已上市
售价：1780元　　咨询电话：400-610-3896
附件：无纺布袋、校正卡、数据线、驱动光盘等
推荐：资金充裕的中高端用户

在工作和社交活动中交换名片已是一种非常普遍的行为，但每次回家之后面对手中的一摞名片，你是不是为整理归档而发愁呢？虽然许多用户都会使用Outlook、友情强档等软件来管理通讯录，但一张张人工输入和整理归档的方式实在是令人头痛不已，而且通讯录中有些人可能只是一面之缘，时间略久就很难对其身份和相貌有清晰印象。如果我们能够将名片电子化归档，并结合照片等信息，就可以让人脉管理工作变得轻松，蒙恬近期发布的名片王极致版名片扫描仪就是这样一款产品。

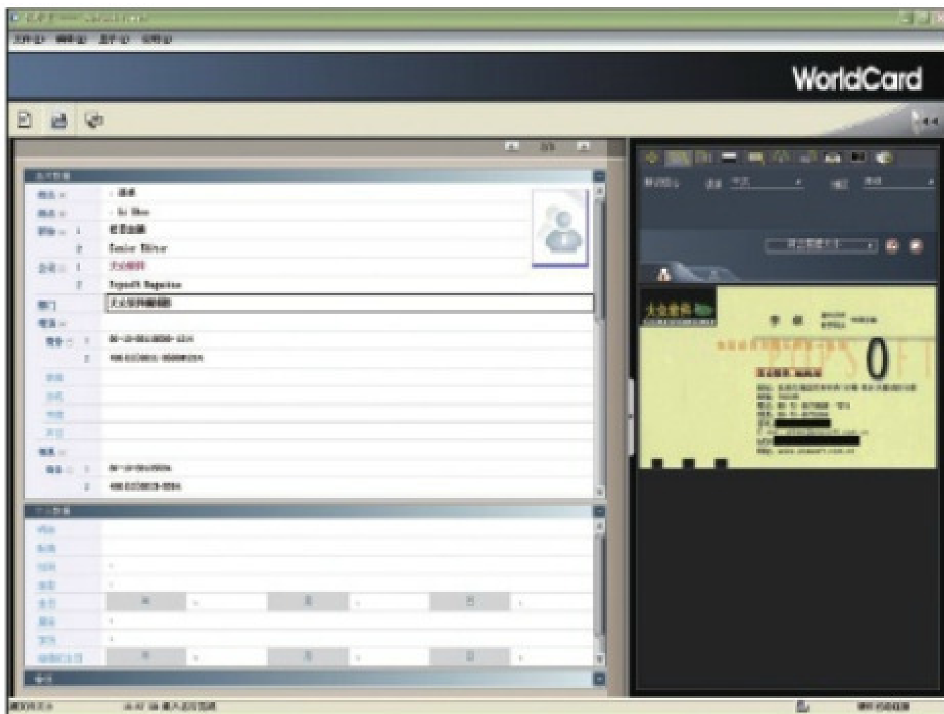


机身后面有USB线的收纳空间

实际上用于将名片电子化的名片扫描仪已在市场中存在较长时间了，但在大部分人眼中依然陌生。我们针对名片扫描仪的应用在自己周围的人际圈里进行了小范围的调查，大部分亲友都表示不了解这样的产品，或者对使用效果持怀疑态度——现在的名片五花八门，一个看起来很简单的小东西能够对付得了吗？



软件界面简单明了，但功能却很齐全



名片编辑管理界面

名片王极致版获得了2008德国IF工业设计奖，造型简洁大方，体积较小重量也不大，可以轻松装在包里。产品的外壳表面覆盖一层黑色的类肤质涂料，触感柔和细腻，与橙色的名片入口搭配非常漂亮。这款产品采用前进后出的单向进纸方式，名片入口处采用了独特的漏斗状设计，使用户插入名片更加方便；入口设计较宽大，以适应不同尺寸的名片。

名片扫描仪最重要的是其识别率和管理功能，这些都与其配套软件和驱动息息相关。当用户第一次使用名片王时，系统会要求用户插入附赠的校正卡（可以用名片大小的白纸代替），以便校准色温和曝光。其配套软件的界面设计较好，各项主要功能都设有快捷键，使用很简单，大部分用户不用看说明书就能很快上手。名片王支持自动进纸功能，用户只要将名片的前端插入一部分机器就会自动扫描。

名片王支持双面名片扫描和多种语言辨识，我们使用了各式各样的名片来测试，甚至包括一些表面反光较强的和形状不规则的，基本上整个测试过程中没有出现较明显的错误，识别率表现很出色。名片扫描之后会在软件中显示一张名片的扫描图片，这张图片会被自动保存下来并与其联系人项目对应。在名片编辑页面中，联系人相关项目可与名片扫描图片中的具体位置一一对应，即使发生了错误也便于用户辨别和修正。

值得一提的是，名片王还能够将联系人与其个人照片关联，这样就不用担心见面的时候认不出对方了。名片王支持多种不同格式的名片文档，兼容早期名片王的数据文件，并且可与包括Outlook、Lotus等在内的多种常用软件或PDA自动同步通讯录，非常方便。另外这款产品还提供了Google Earth查询功能，只要在软件中点击联系人地址，就会自动打开Google Earth并自动定位于相应地点。



入口处设有盖子用于遮挡灰尘杂物



名片王是一款出色的产品，如果你没有接触过它，很难想象它能够为你的人脉管理工作提供多大的便利。这款产品从设计到制造工艺都令人满意，配套软件的成熟更显示出厂家在这一领域的积淀。总而言之，名片王极致版值得推荐，唯一的遗憾就是它的价格比较高，适合资金充裕的中高端用户。



炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★



八面玲珑
——通用影像E840s数码相机

■晶合实验室 壹分

厂商：通用影像（General Imaging） 上市状态：已上市
售价：1380元 咨询电话：800-999-8236
附件：数据线、说明书、驱动光盘等 推荐：追求性价比的用户

对于数码相机爱好者而言，“通用影像”（General Imaging，简称GI）这个名字可能显得有些陌生，它是美国通用电器（General Electric）公司的子公司，成立于2007年，面向消费类市场设计生产数码相机。虽然名叫“通用影像”，但产品商标依旧使用通用电器的“GE”标志，E840s是GI于2008年初推出的一款800万像素卡片式数码相机，是GI的第二代数码相机产品。

E840s的制造材料和加工工艺都远远超过同价位的其他产品，机身以金属材质为主，表面经过细致的磨砂处理，边角采用圆弧处理，机身边缘具有一定的切角，使机身看上去更薄一些。外壳各部位结合紧密，接缝间隙均匀，就模具精度而言达到了中高端消费类数码相机的水平。虽然这款产品的个别部位采用了工程塑料，但经过表面电镀处理，具有强烈的金属质感，与金属机身形成良好的搭配。


4倍光学变焦镜头

机身正面设计简洁，镜头位于右侧，镜头左上方是闪光灯和辅助对焦灯，扬声器隐藏在机身左上角，通过3个精致的条状镂空孔发声。机身背面的大部分空间被一块2.7英寸液晶屏占据，主要操控按键位于液晶屏右侧。E840s的操控键设计较有特色，将常见的模式转盘由机顶转移到机身背面，对于强调体积的卡片式产品来说既节省了空间，又使得操作更加快捷。模式转盘下方为4方向按键和“func/ok”键，在模式转盘与屏幕之间的狭小空间从上到下设有面部识别对焦、菜单和删除键，受空间限制按键面积较小。由于大部分按键集中在机身背面，所以顶部只有电源开关、快门和变焦拨杆。其变焦拨杆比较“粗壮”，表面刻有凹槽，操作手感不错。机身底部是三脚架快装板螺孔和电池舱，而录音用的麦克风则安置在机身右侧下方。


机身背面


快门和变焦拨杆位于机身顶部

E840s采用一块1/2.5英寸CCD，物理像素达到835万，有效像素800万，可拍摄最高分辨率为3264×2448的照片，感光度ISO 80～1600，仅从指标上看处于当前同类产品的主流水准。这款产品采用一枚4倍光学变焦3段式伸缩变焦镜头，7片6组镜片结构，光圈值为f3.4（广角端）～5.8（长焦端），等效焦距36～144mm，覆盖了常用的中长焦段，但在广角方面有所欠缺，微距模式下最近对焦距离为6cm。在优秀的产品做工之外，E840s还具备了比较全面的功能，除常见的有声视频拍摄和场景模式外，还提供了自动全景拼接（3张）、曝光补偿、闪光灯慢速同步等功能。

色彩还原较自然

测试中E840s表现较均衡，分辨率中规中矩，色彩还原较自然，广角端无明显暗角，高感光度下对噪点的抑制一般，ISO 400时噪点明显增多，细节损失较多。这款相机开机速度较快，镜头变焦顺畅，变焦时的噪声也不大，光线充足时对焦也比较果断，但在暗处不仅对焦速度降低，成功率也有所下降。就其价位而言，这样的表现已算不错。


风景模式广角端室外样张，锐度一般，畸变控制较好，暗部噪点较多，明暗交界处存在轻微的紫边



E840s虽然还存在一些低端产品常见的缺点，但却是一款令人喜爱的入门级产品，设计者在各方面都花费了许多心思，努力在价格、性能、功能方面取得最佳平衡。这款产品做工优秀、功能齐全，成像质量中规中矩，操控也相当方便，机身体积小巧（95.7mm×56mm×19.5mm），重量只有约134.5g（含电池），适合随身携带。



炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★☆

假想游戏

□策划：本刊编辑部
执笔： Post-boy
Greg
8-nerve
Littlewing
D-shrimp

"所有艺术都是技艺，本质如此，艺术家总是碰到技术问题。"

——乔治·卢卡斯

当一个设想不涉及到它的必要性和可行性时，那么它就是一个假想。如果我们对电子游戏的未来做出种种假想，那么这些假想是否有助于我们对游戏的本质了解得更多？这些假想是否促使我们想清楚过下面的问题：

游戏是什么？我们在游戏中不断追求的是什么？我们为什么要追求无限真实？游戏是在真实性的道路上进步么？它变得更趋近于真实还是更趋近于虚幻了？更真实的游戏又将给我们带来什么？

有关假想

在电子游戏的发展史上，充满了各种各样的假想。这些假想一旦实现，就会带来悖论——这种悖论有时是技术上的，有时是社会影响上的。而这些悖论始终就是伴随着电子游戏的发展而发展的。

这种矛盾的产物随处可见。

在30多年前，20世纪70年代，人们还在酒吧的角落里玩那些由单色光栅图斑构成的游戏时，我敢打赌就有无数人



在游戏机招贴画的右上角上标明“3D效果”——它象征着人们对游戏真实的追求

在幻想着游戏能运行在一个“真实”的三维世界里了。我肯定赌得赢，证据是几年后，一个叫larry rosenthal的家伙发明了依靠几条移动的矢量线条来表示空



这就是一个典型的矢量线图形的游戏，它推出于1982年，矢量线技术在游戏里使用了漫长的10年

间距离感的游戏技术。他依靠这个技术开发了著名的射击游戏Space Wars和赛车游戏Speed Freak，这个技术的专利他卖了100万美元——当然我们谈的是技术而不是发财梦。但即便谈发财梦，这个梦依然是建立在对游戏的假想基础上的。

真实三维这个假想在《德军司令部3D》（Wolfenstein 3D）中得到了进一步实现——尽管它不是真正的三维世界。那时不知足的人们又开始继续假想：在这个世界里，如果我能和人对抗该有多好。最终DOOM实现了局域网对战，这个假想也实现了。



《沙漠巴士》中你透过车窗所看到的就是这样一个景象，有变化的只是天色，而花去的时间则是真实的，8个小时，意味着一个熟练的玩家可以将PSP上的游戏《战神》通关两遍，我们为什么要玩这个游戏？

在追求真实感的道路上，无数人沿着DOOM继续向前走。一个个假想不断实现。再之后发生了什么？

因为过分真实的枪击场面，一些充满动作和暴力的游戏开始遭到质疑。接下来国外开始有了游戏分级制度。

再后来还产生了电子竞技比赛。它使人们开始用体育竞技的眼光来审视战斗游戏。

电子竞技的兴盛甚至导致了街机游戏厅和传统格斗游戏的没落——人们不需要再在格斗游戏前进行真人互动了，格斗游戏还原成一群类型游戏迷的选择。

再后来出现了无数不想上学而孤注一掷把时间投入在CS和《星际争霸》里的中国青少年。

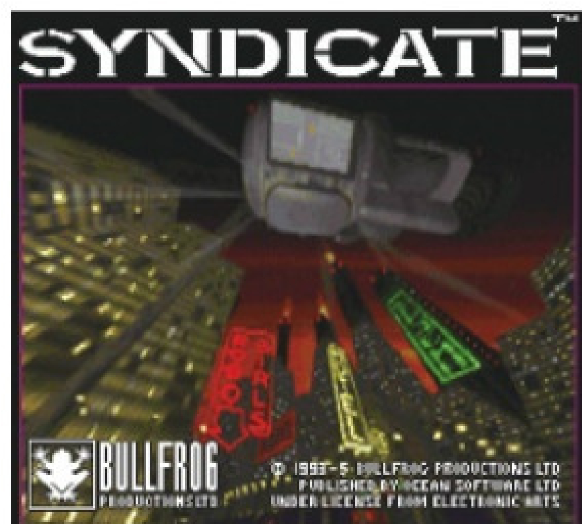
再后来网络游戏的虚拟世界使人产生了沉迷。一些人开始发表自己的理论，开设治疗诊所，像“戒毒”一样戒“游戏瘾”和“网瘾”，亚洲的家长们普遍把他们完全不了解的“游戏”当作和毒品等同的事物。

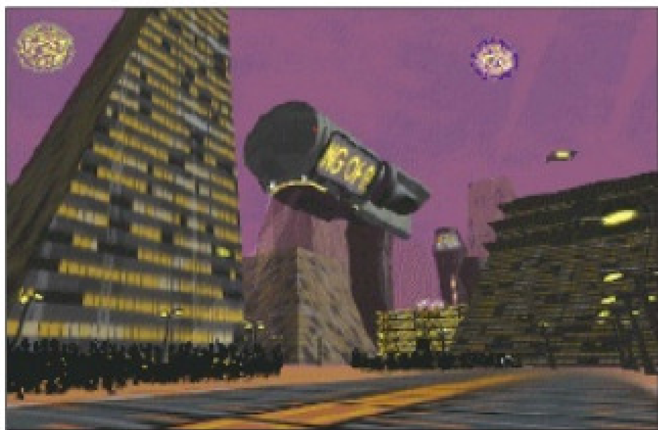
一个20世纪70年代酒吧里的年轻游戏迷，即使他想象力再丰富，恐怕也想不到这之后围绕游戏真实性的发展所产生的连锁反应吧。

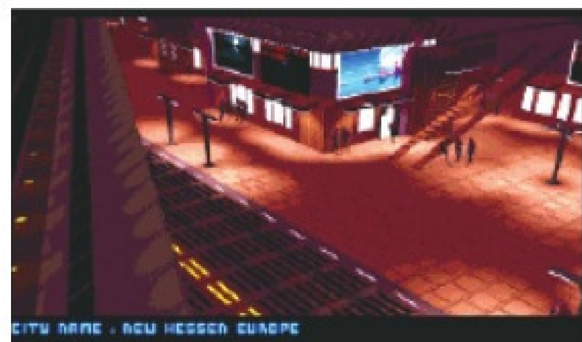
如果我们再进一步分析这些有关游戏的假想，那么我们会发现，所有假想的核心都围绕着游戏世界的“虚拟真实”的程度上。每个玩家都希望无限地虚拟真实——而真实则不能突破游戏的规则，这是所有人类游戏的共性。

谈到真实性，笔者认为最可珍贵的探索是1995年针对世嘉游戏机但从未发行过的试验游戏“Penn and Teller”中的《沙漠巴士》（Desert Bus）。我们曾在2006年的杂志中介绍过这个游戏。这是一个驾驶游戏。你在游戏里的唯一目的只是在8个小时的真实时间内将一辆巴士从美国亚利桑那州土桑市开到拉斯维加斯。沿途除了沙漠，没有任何风景，由于所有的公路都不是笔直的，又或许是汽车本身有问题，所以汽车在行驶中一直在向右偏移。也就是说，这8个小时，你不可能用一块砖头按住前进键然后就跑出去听音乐喝啤酒或者干别的。你只能坐在游戏屏幕前，看着屏幕，按着前进键，并不时按按左键以保证汽车确实在车道中行驶。到了夜里，你能看到一些野外的飞虫不幸撞击在车窗玻璃上，留下的一滩滩污迹——这是游戏里唯一发生的变化的事物。当你结束了这8个小时的驾驶抵达终点后，你的记分器会增加1分——对于这个在拟真方面作出探索（在时间上起码完全拟真）的游戏而言，这个记分器就是游戏规则的象征物。任何电子游戏都有记分器系统。它是一个法则。

栏目编辑·记者组·news@popsoft.com.cn







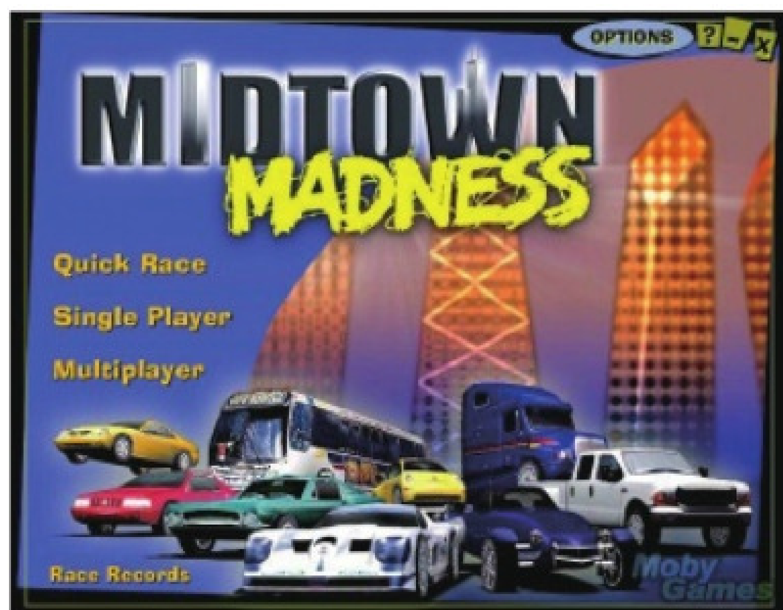


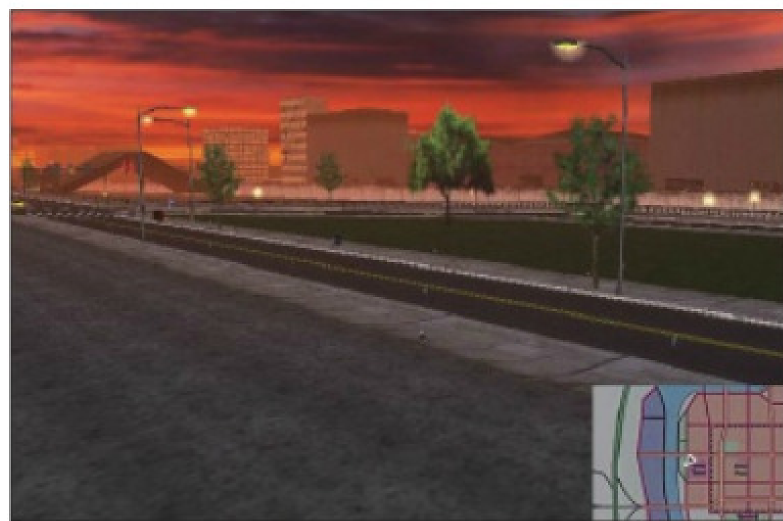
牛蛙的《暴力辛迪加》，牛蛙作品证明它的开发者是一群不断思考游戏本质的人

《沙漠巴士》是一个最典型和最优秀的真实性试验，虽然它看起来非常极端。它在设计的时候没有考虑游戏的可玩性，也就是说它的设计者没有考虑一个游戏设计的实用性，所以它的探讨是最纯粹的。

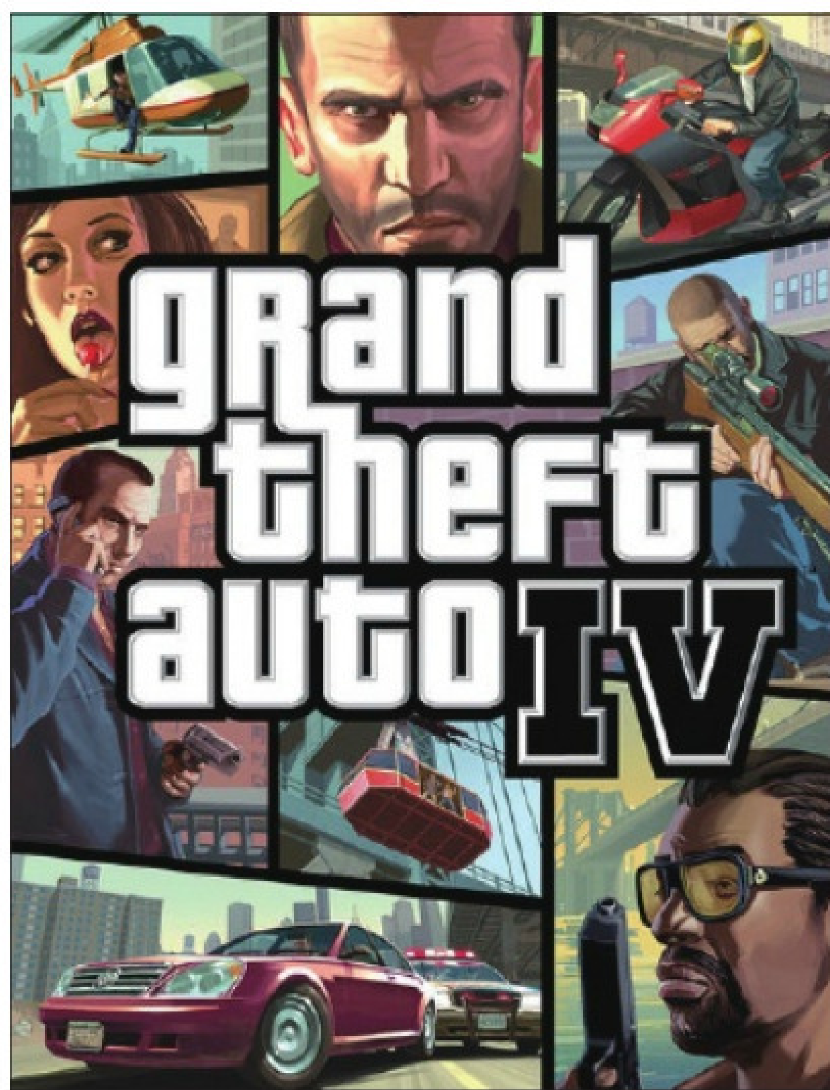
另一个令笔者难忘的出现在商业游戏中对于真实性的表现，就是《寂静岭》1、2两代中的迷雾世界。在二代中，主角从起始地到第一个任务触发地，他要走出超过数百米的实际距离，而在这个路程中几乎不会发生任何事件，他只是在迷雾中行走。初上手的玩家在这谜一样的雾气中盲目地行进，渐渐会产生一丝疑惑，而这疑惑感正是使玩家真正能够深入到游戏中的要素。

1996年，当我第一次在杂志上看到《暴力辛迪加》(Syndicate）这个游戏的介绍时，就冒出了一个奇怪的念头。我突然希望能有一款模拟现实世界的游戏，这个世界或许是以一座城市作为范围，在这个范围内，有真实的时间、真实的川流不息的路人，最重要的是，当我坐在自己的窗口，举起望远镜时，可以真地看到对面建筑窗口内的人们在有条不紊地做着自己的事情。想象一下，当华灯初放时，你看到对面大厦中的人在做什么，会是一种多么棒的感觉。不过，这个设想在当时看来太过异想天开，我很快就忘记了它。而在1999年，微软推出一款名为《疯狂城市赛车》（Midtown Madness）的游戏，它可以说达成了我整个假想的最底层——它设置了一个有行人、有过往车辆、符合交通规则的虚拟城市，你甚至可以在游戏开始前设置它的天气和早晚时段。这个假想的再进一步实现，就是全世界为之





就是这样一款游戏，它构建了一个好象真实运转着的三维城市



GTA系列，它们只是一个开始，它们越拟真现实，现实与游戏之间的距离看起来就越远，游戏要走的路还很长

轰动的《侠盗猎车手3》（Grand Theft Auto 3）了。这个游戏里你可以通过支线任务和城市中的NPC形成互动。天气和时间的变化将是实时的，NPC警察随时监督着你。从《侠盗猎车手3》开始，它的后续产品陆续填加了购房系统、室内任务场景和室内的小游戏，它离我的假想更进了一步。但我在这个游戏中发现了一个问题，那就是NPC的真实性。我会尝试跟踪游戏里的一个NPC，看他究竟要走到哪里去。我发现被我跟踪的NPC只是没有目的地在某两条街道上反复行走，并且，如果他在你跟上他之前就拐过一个街角，那么他就从街道的行人中永久消失了。

这离我的假想游戏世界还有些距离。在我的假想中，游戏中的NPC都不是随机出现的，他们每个人都有着自己的固定作息。他们是“真正地在生活”，那会如何？例如我在游戏里杀了一个人，能不能跟着他去医院，然后看着他死在床上，最后一直跟踪到某个日子他的葬礼上？我们再进一步想象，如果“聊天机器人”的系统进一步进化，NPC可以拥有一定的语言对话智能，那游戏又会是怎样的？它将带来什么样的游戏感受？它的意义又何在？现在，《侠盗猎车手4》已经推出了。它肯定会离我的假想再近一步，然而，它仍然仅仅是这个假想的雏形——假如一切技术门槛的突破仅仅是时间问题，假如不考虑某个设计思路是否可行，那么，你对某款或某一类游戏的未来有过什么样的幻想呢？如果这个幻想实现了，又将会有什么或有趣或可怕的事情发生呢？接下来我们不妨通过讲故事的方式来对未来的游戏做出一点点假想吧。

英雄末路
——回合制游戏假想

Jon Van Caneghem（此人是《魔法门之英雄无敌》的最初设计人）打开计算机，这是他的私人计算机，也是他生活的一部分。不记得从何时起，人们已经习惯用计算机来安排一切。虽然微软一统天下的时代早已过去，不过Windows对后世的影响无法磨灭，伴随操作系统启动的音乐，面前15倍缩放的成像仪投射出Caneghem最熟悉的开机画面。一幅文艺复兴时期大教堂天顶式的绘画，画面在几次切换之后最终落实在“NewWorldComputing”一行字上。这是Jon Van Caneghem 20年前所在的团队的名字，大名鼎鼎、红极一时的《魔法门之英雄无敌》就是在这里诞生的。

作为老一代游戏制作人，《英雄无敌》足以令Jon Van Caneghem感到骄傲和惋惜，骄傲的是他亲手制作的《英雄无敌》成就了回合制策略游戏的典范，直到今天还在延续；惋惜的是，Caneghem没能力挽救3DO，让《英雄无敌》这样一款杰作最终落入旁人之手。3DO倒下了，但《英雄无敌》没有，这算是万幸吧。在之后很长的时间里，《英雄无敌》被许多公司当作摇钱树，有俄国公司、法国公司、加拿大公司……今天Caneghem拿到的是《英雄无敌》的最新作，它的开发商是一家印度公司。对于Caneghem这种有几十年生活经历的老人来说，电脑游戏实在没什么好玩的，现在的《英雄无敌》只是他用来追忆年轻时代的媒介，此外，还有一点点残存的好奇心，Caneghem想知道，他开创的经典如今成了什么样子。回合制已经越来越不符合现在的市场需求，能够坚持下来的作品并不多，随着技术的进步，人们变得更加追求感观刺激，在模拟效果传感器发明之后，FPS和动作游戏更是大行其道，如今的《英雄无敌》只属于极少数玩家追捧的对象。

进入游戏之后，首先看到的是开发公司的logo——一个微笑的湿婆，随即便进入到那个瑰丽魔幻的英雄世界当中。在背景旁白的伴随声中，镜头在一片森林上空缓缓运转，最终降落在一个年轻的骑士英雄身上。虽然早有预料，但Caneghem仍惊讶于游戏卓越的图像表现力，四周是笼罩在雾气中的大树，游戏引擎的强大不再体现为光影的绚丽，而是真实，树冠间投下的几缕阳光几可乱真。Caneghem把头向后仰了仰，镜头也随之拉高，但并没有使他看得更远，显然，在这一代，地形和视角有了联系。Caneghem环顾四周，看了看这支小规模的军队，人类依旧保持了传统的队伍编制，气势不凡，这令Caneghem感到相当亲切。英雄在林间缓缓前行，并不知道前方道路上早已潜伏了一队盗贼，当Caneghem惊觉的时候，自己的英雄已经被盗贼团团包围了。战斗场景的无缝切

> “回合制规则赋予玩家计算和思考的空间，任何触犯这一基础的建议都不会被采纳。”这是《魔法门之英雄无敌》之父Caneghem的一句名言。
>
> 但是瞧！这里就产生了矛盾。他指出了游戏应该具备的某些限制。这些限制阻碍了游戏向更真实、绝对真实的路上发展。
>
> 这个故事本身也并不耸人听闻，因为实际上自从3代以后，《英雄无敌》系列就在向着Caneghem所限定的这个规则不断地进行着冲击。
>
> 英雄首先在4代上了战场，5代时又有了半即时制ATB系统——它并非毫无乐趣，它更加刺激但却最终破坏了传统回合制游戏的感觉。它的光影和视觉效果也更好了，你可以看到英雄纵马劈砍的动画。但是，这是挽救回合制策略游戏的正确之路么？为什么换了无数个游戏开发团队，游戏理念相去甚远，但还要继续《英雄无敌》这个品牌呢？答案只是挖掘商业的剩余价值。


在不远的将来，《英雄无敌》的城镇场景或许是这样的，但它对提高游戏的乐趣有帮助么？

换在两代之前便已实现，进入战斗后四周景物迅速散开，随后英雄的队伍也按照人数散成大小不同的群各自寻找掩护。Caneghem觉得“包围”开局是不错的主意，在3DO时代，战棋模式的战斗还没有勇气突破所谓的“公平环境”，不过Caneghem一向认为随机性更强的布阵方式可以让游戏变得更加有趣。战斗保持着回合制的基本风貌，而图像的强大却令人忽略了这一规则，每组生物由于数量不同，占据的地方大小也不同，但他们是作为一组生物存在的。活泼的人物动作令战斗具有电影情节般的效果，当一组中有人倒下时，同伴或惊恐，或愤怒，而没有得到行动指令的部队也会在自己的范围内做出各种反应动作。最令Caneghem不满的是，战斗在默认条件下采用的是ATB规则，即半即时模式。每个兵种和英雄都根据“主动性”具有不同长短的时间槽，时间槽一满即可行动，这意味着你没有太多的时间考虑和计算，计算机控制的单位会在时间槽蓄满后第一时间行动。ATB规则在之前的几代作品中曾出现过，一直受到很大争议，因此在这一代中，开发者索性在选项里设置了一个ATB开关。这个设计让Caneghem在这次战斗中蒙受了一点损失，一脱离战斗，他马上进入选项关闭了ATB规则。Caneghem是坚定的回合制拥护者，任何妨碍玩家思考和计算的设计都被他视为对回合制规则的背叛，尤其是发生在《英雄无敌》里。

随着英雄走出林地，Caneghem的视野也逐渐打开，但他对这张地图究竟有多大仍然没有概念，因为小雷达只全屏显示当前被拓展的区域，这也许是为了增加玩家的探险感受。事实上，单从画面上很难看出这是一款回合策略游戏，它的角色扮演成分很重，无论是战役情节还是游戏系统设计，英雄的升级和发展都被提到首位。《英雄无敌》里的英雄在四代中第一次拥有了自己的HP，这一设计在后来数次被采纳和抛弃，在这一代中又一次被重新拾起。Caneghem确实认真考虑过这个问题，英雄该不该亲自上阵实在是个难以取舍的选项，Caneghem最终的设想是赋予英雄HP的同时避免英雄死亡，当英雄受到致命的伤害后便不能再施展魔法，也不再赋予部队属性加成。但这个设想已经是3DO倒闭之后的事情，看到时至今日，设计者还没有做出新的突破，Caneghem对此甚至有些沾沾自喜。城里的风光让Caneghem感叹图像技术的进步，当年轻的骑士走进城堡大门，游戏平和地切换到城市画面，眼前是一座“活”的城镇，居民各自做着自己的事情，有些人还会向英雄行礼或和队伍中的人打招呼。但很快Caneghem就发现了一个问题，过于生动真实的城镇让招募变成痛苦、繁琐的过程，英雄需要亲自前往各处召集人马，虽然可以顺路欣赏一下士兵训练的样子，但这仍然令人狂躁。这种反人性化的设计在过去只会发生在那些初入行的开发团队身上，哪怕是20年前的NewWorldComputing也不会犯这样的错误。Caneghem打心眼里反感这种本末倒置的做法，在他看来，再漂亮的图像也抵不过一个不人性的设计。

最重要的是，眼前的一切浮华并没有蒙住Caneghem的眼睛，他坚信，大多数爱好者并没有把图像作为选择《英雄无敌》的第一标准。一座漂亮的城堡确实令人神往，陨石雨末日般的效果也的确惊心动魄，但这些并没有为《英雄无敌》带来真正的飞跃，甚至没有带来多大改进。电脑技术的飞跃换来的是对游戏效果的一味追求，这对策略游戏而言是一条歧途。而现在，还有谁真正关心一个小小游戏中的智慧？很多年前，有许多人就《英雄无敌》向Caneghem提出这样或那样的建议，当时意气风发的他毫不掩饰自己的想法：我认为《英雄无敌》之所以成功，是因为回合制规则赋予玩家计算和思考的空间，任何触犯这一基础的建议都不会被采纳。如今，Caneghem仍旧坚持这一观点，不同的是，他早已远离了游戏开发工作，也没有人再向他提出什么建议。

Caneghem回忆起最初构思英雄无敌时的想法，那是一片绿草如茵的世界，仙女和骑士并肩而行，向着东方浓烟笼罩下的国度前进，战士视死如归，英雄胸有成竹。



超级美声

——音乐游戏假想

“还有半小时下班”，天天抬起左手看了一下表上的指针，然后放下，整个手掌凭空做虚弹状，4根手指快速而灵活地轮点着。“今天回家后应该冲击专家级难度的《Through the Fire and Flames》了，不打到50%以上我决不睡觉。”

《Through the Fire and Flames》是《吉他英雄3》里难度最大的曲子，一般被称作“TTFAF”，天天卡在这首曲子上面已经很久了。天天每天都浏览YouTube，看看全世界的《吉他英雄3》玩家上传的演奏录像，最近他发现能通过TTFAF的玩家越来越多了。最初的几段录像曾引起过不小的骚动，英文、法文、中文、日文……各种语言的留言都是在表达对上传者高超技术的赞美。但是这半个月来，随着成功通过这首曲子的玩家越来越多，YouTube上的录像如雨后春笋般冒了出来，几乎每个人都已经审美疲劳，见怪不怪了。这让天天心里非常着急，难道自己真的没有玩《吉他英雄》的天分不成？——绝不可能，自己有两个网友也玩《吉他英雄3》。不过据说他们中还没有一个能达到专家级难度的，而天天却早已经在这个难度下将除TTFAF之外其他的所有曲目通过了。天天觉得自己还是很了不起的，Rock n' roll！自从开始玩这个游戏，他走路都带着风。



只要游戏的受众群足够大，那么这个受众群就可以成为娱乐业青睐的用户群

天天向身边的不少朋友推荐过这《吉他英雄3》，不过应者寥寥。“这游戏不是在全球销售了数百万套么？怎么感觉还是小众化的游戏？”一开始天天颇有些不解，但是后来仔细一想，这几百万分摊到全世界后也就疏散开来了，更何况天天居住的国家并没有摇滚乐的群众基础，周围不感兴趣的人占绝大多数也是正常的。“看来这不是小众化的游戏，而是精英化的游戏”，天天心安理得地这么想。不过，每当周末朋友们约他去KTV唱歌时，天天又会生出满腹怨气：“唱什么KTV！你们这帮家伙每次不是《一对蝴蝶》就是《老鼠爱玉米》，你们懂什么是好的音乐吗！”于是天天每个周末都窝在家里，自个儿练习他的《吉他英雄3》。

有一次朋友A跟天天讨论起音乐游戏的话题来，朋友A提出了以下观点：音乐游戏其实很没劲，游戏里没枪没刀没见血，这游戏还有什么玩头？音乐游戏永远也干不过现实中的KTV，要喜欢音乐去KTV吼两嗓子不就得了，在游戏里假模假样地敲打个什么劲……朋友A的观点让天天气得有些发晕，所以他一时半会儿没反应过来该怎么反驳。当然，他心里认定朋友A是在扯淡。《吉他英雄3》在全球创造了近千万套的销量，同期所有的游戏都只能望其项背。说音乐游戏没前途肯定是不靠谱的，问题在于制作者怎么去创造好的卖点。你不是喜欢一帮人聚在一起唱么？没准哪天《吉他英雄》就能唱了呢！


音乐游戏，似乎永远都不过时，因为人们离不开音乐

天天还没有等来能唱的《吉他英雄》，几个月后，他却见识了一款叫做《摇滚乐队》的游戏。《摇滚乐队》继承了《吉他英雄》一切成功的卖点，并且选用了更加经典的摇滚乐曲，降低了游戏难度以便更多人上手。同时，它还加入了贝司、鼓和主唱三大新外设，并支持网络合作。为了这款游戏，天天毫不犹豫地掏出

会唱歌的《吉他英雄》？哈哈，这已经不是什么未来幻想了，某些国产VCD机自带的卡拉OK功能就完全可以实现这种功能，而且它还有评分系统。

这个故事的主人公“天天”的遭遇不需要等到未来再发生。它已经发生在我们的时代里。

这不禁让我们再次联想到那些国内模仿iPHONE的手机——MyPHONE、HiPHONE……欧美和日本的厂商卖的是什么？国内一些厂商卖的又是什么？

随便一个韩国游戏开发商模仿任天堂或者南梦宫的经典卡通游戏，就可以成为国内游戏运营商赚钱的工具——更何况这些模仿品不仅没有原作的精髓，反而丧失了游戏本应有的感觉。

有时我们需要感谢《魔兽世界》，它第一次让不懂游戏、只是从劣质的网络游戏开始接触游戏的人们了解到，原来游戏是这样精致、这样需要挑战智力而又是这么有趣的。

恐怕没有比这个假想故事再真实的了。

大把银子购入了Xbox 360主机和原装外设乐器。当主机通电，游戏画面出现在自己眼前的时候，天天有些晕眩——他感觉也许一个新的时代要来临了。接下来的几天里，天天忙着在Live网络上寻找志同道合的玩家组成乐队。由于《摇滚乐队》也很快地卖出了上百万套，所以乐队没费多大劲就组建成功了，并且由天天给取了一个带劲的名字，叫做“特深沉”。依靠在《吉他英雄3》中打下的基础，天天担任了“特深沉”乐队的吉他手，而主唱是一个美国的小伙子。“特深沉”乐队的水平飞速上升，很快就能娴熟地合作演奏Nirvana、Bon Jovi等乐队的经典曲子。有一天朋友A来天天家玩时，正好碰见天天在与网上的乐队成员熟练地合奏《Wanted Dead or Alive》。朋友A吃惊得嘴都合不拢了：“这太有趣了！这唱歌的是谁？英语发音不错啊。”“废话，人家是美国人，英语能不好么”，天天满心得意地回答。不过朋友A接下来的一句话立刻让他感觉很受伤——“这游戏里要是能唱《老鼠爱玉米》就好了”。于是天天恶狠狠地回答说：“你想什么呢！这是上等的游戏，那种不入流的歌你还是去KTV唱吧！”

时间过得很快，《吉他英雄》和《摇滚乐队》不停推出新的续作，在吸收对手成功元素的同时也不停开发新的卖点，作作热卖。在开发商的广告支持下，欧美国家的一些电视台开始举办《吉他英雄》的选秀节目。玩家拿着仿真吉他在台上疯狂演奏，架势毫不逊色于摇滚巨星，这些节目的收视率相当不俗。很快让天天吃惊的消息又来了，《吉他英雄》的新资料片《K歌之王》将在发行商的重金支持下走进欧美的大小KTV。每家KTV都可以极其低廉的价格从游戏厂商处购入仿真吉他、贝司、鼓和DJ控制台等外设，而游戏厂商将与各大唱片公司合作，为歌手的新唱片开发游戏版。昔日的天后小甜甜成了第一个吃螃蟹的明星，她的新专辑同时也是《K歌之王》的第一款游戏。结果这张专辑在接下来的时间里成了热门，据说美国的KTV里人人都点唱里面的歌曲，人们再也不用为有麦霸存在而



选秀、选秀、选秀，或者游戏、游戏、游戏……

担心，因为没人闲着，都拿着各自的仿真乐器在演奏。小甜甜一举翻身，而其他的明星眼红耳热地纷纷跟上，谁的唱片不同时推出游戏版的话，似乎就要被人看作是傻子。《K歌之王》以惊人的速度蔓延着，唱片公司与游戏厂商开始将从前的经典唱片纷纷重制成游戏版。Live网络也适时地加入进来，将客厅与KTV连起线来。玩家可以在家中练好了再去KTV一展风采，同时，如果你在KTV里凑不齐乐队成员，还可以上网拉个朋友来凑数。开发商赚了个盆满钵满，玩家也很高兴。之后的某一天，“枪炮与芙蓉”乐队在为推广新专辑开展的演唱会上，乐队成员用《K歌之王》的全套仿真乐器演奏了开场曲。

看到这些消息的时候，天天总是在叹气。他觉得《K歌之王》妙极了，但由于目前只有美国和部分欧洲国家的玩家才体验得到，这让天天非常向往：“唉，为什么我还在忍受《老鼠爱玉米》的时候，人家却可以随时随地玩那么有趣的音乐游戏！”

《吉他英雄》与天天的故事，到这里本来应该结束了——如果不是后来有一条消息真正震撼了天天的话。大概一年后，本土著名网络游戏厂商巨大公司宣布即将推出“全民参与，想唱就唱的音乐网络游戏”——《超级美声》！这款游戏也配套发售乐器外设，同时收录脍炙人口的数百首金曲，《一对蝴蝶》《老鼠爱玉米》《鳏夫的爱》等无一遗漏。巨大公司为这款游戏还设置了开房间演奏等极具本土风格的优秀系统，据说在公测期间，一夜之间就有“玉米美眉等鼠哥”“老婆老公互相爱”“鳏夫痴心想寡妇”等无数充满诗意的房间名称冒了出来，巨大公司的服务器几乎被挤爆。接着巨大公司宣称将与某电视台合作，用《超级美声》作为最新一档选秀节目的演唱平台，最终将使《超级美声》进驻国内所有KTV包间，取代现有的卡拉OK系统。

这天，当朋友A兴奋地冲进天天家报告以上好消息时，天天手中的仿真吉他“哐当”一声掉到了地上。这之后很长时间天天都没再玩过《吉他英雄》，因为每次他一提到音乐游戏，就有人告诉他现在流行的是《超级美声》。《超级美声》不仅有好听的音乐，玩这款游戏还很容易泡到MM，除了火星人，都应该玩《超级美声》。

某个周末的下午，天天突然想起了什么。他打开储物柜一阵乱翻，终于找到了角落里那把布满灰尘的木吉他。天天叹了口气，细心地拭去灰尘，并调准了弦，轻轻地拨响了第一个音符。

人造人诱惑——养成游戏假想

还有一分钟，她就要从地铁站口走出来，到大厦下的西餐厅买一份咖啡+松饼，然后匆匆走进大厦旁她自己的商店，开始摆弄她那些奇怪的货物，那些充满非洲风情、印第安风格甚至奇怪宗教味道的饰品。从她走出地铁到打开商店的门，约需要3分30秒；在餐厅人多的时候，则需要5分钟或者更多。

我的右手稳稳地拿着单反相机，左手轻柔地转动长焦镜头，寻找拍摄的最佳视角。这是我第37次在大厦东侧的酒店拍摄了，马上，她的每一个角度，都会被完美地记录下来。

她来了！她穿着有着细微蓝色碎花的蜡染衬衫，没系扣子；微微褪色的衬衫下摆在腰间打着一个松松垮垮的结，里面穿着一件并不贴身的白色背心，隐约能衬托出她婀娜的身段。对于传统的审美观念，她的脸似乎太有棱角了。淡淡的烟熏装下，细长的眼睛、如刀削般挺直的鼻梁，以及微微上翘的嘴唇，显得有点冷酷，可又让人有种想亲近的冲


《梦工厂》，它不仅使你生活在一个“类GTA”世界里，它还要求你亲手打造这个世界

动。她的黑色短发张扬地立着。对于黄种人来说，她的肤色过于苍白了，让她显得似乎从没被阳光照射过。

我快速地揿动快门，镜头紧紧地锁定她，直到她的身影消失不见。放下相机，我才感觉到自己的喉头有点发干。咽了咽唾沫，我暂时平定了自己的心情，骑上自己的二手摩托，赶回了家。

在清理了桌面的饮料罐和比萨盒后，我又在床上的脏衣服里翻出了一张Aerosmith的老CD。把它放入光驱，播放那首我曾经和朋友在酒吧演出过的Dream On（梦的延续）：

Sing with me,if it's just for today.和我一起唱，也许只为今天。

May be tomorrow the good Lord will take U away.也许明天上帝就会把你带走。

Dream On,Dream On,Dream On！继续做梦，继续做梦，继续做梦！

Dream until U self dream come true. 直到梦想成真。

我决定把这首歌作为我第一次《梦工厂》之旅的背景音乐。自从半年前我买了这部号称能完全映照现实，并且根据事物的部分信息产生联想的游戏——《梦工厂》后，我就把睡觉和吃饭以外大部分的时间用在搜集和它有关的素材中。根据游戏的说明书，只要我提供某个人的各项数据，包括图片和视频片断，就能通过游戏的程序，模拟出原人物的音容笑貌，甚至完整的性格。我也可以将现实世界中的环境加以组合，创造出一个与现实接近又匪夷所思的虚拟世界。

现在，它的图片和视频片断已经充满了我的硬盘，是展示一下《梦工厂》的造梦能力的时候了。我把它所有的资料输入游戏的资料库，点下一了回车键，屏幕上开始组合它的人体模型。系统显示：计算时间12小时22分钟。在等待中，我不由得暗骂自己的愚蠢。自从3年前因为厌倦了吹捧那些三流网络游戏离开游戏公司，早就不应该相信那些荒谬的广告。与它相处的梦境取代了我的理智，打破了我决不再玩游戏的誓言。要准备好一切，头部的传感器，带着无数传感元件的手套和腰带，甚至内裤……

不知过了多少时间，我揉了揉被键盘硌疼的额头，抬起了头。眼前的一切让我不能发出任何声音，唯有Dream on的音乐静静地响起——屏幕上的她静静地站立着，向我露出促狭的微笑；捉摸不定的眼神中似乎有兴奋、茫然、轻蔑，就像生活中的她一样，完全看不透。这太真实了，真实得让我觉得如坠冰窖。但这感觉随即被难以遏止的狂喜所取代，我以正常人难以形容的敏捷穿上所有的传感器件，进入游戏——我的梦中。



我为我们的第一次见面设计了一个雨中的场景。在淅沥的小雨中，她伫立在我面前，黝黑的秀发由于被雨水打湿，微微有点贴在前额上。她不经意地拨开湿漉漉的头发，静静地看着我。与周围醒目的店门牌、路标相比，显得有些黯淡。（看来这个世界的着色还有点问题，三原色过于突出，让世界的颜色显得有些刺眼。我调整着滚动条，让颜色逐渐柔和。）我变得不知所措，不知道如何与她打招呼。我从路旁的花店门前拿起一束百合（由于我知道的花有限，所以世界中的花只有百合、玫瑰、康乃馨等少数几种），想送给她。可是她却微微地皱了皱眉头，似乎不喜欢我唐突的行为。

我点击了游戏的“帮助”按钮，请求程序为我分析出她的爱好——速度。我拿起我的“MarineTurbineTechnology制造的Y2K”摩托模型，放在摄像头前。这款在电影《急速飞车》（TORQUE）中出现的拉风银色摩托车，出现在了我的面前。这款Y2K使用劳斯莱斯涡轮喷射引擎的摩托，早已被我定为后半生要追求的目标之一。我把车开到她的面前，把头盔递给她。她笑

> 自从电子游戏诞生以来，在人们对它产生的若干质疑之一，就是它是否是“逃避现实的工具”。
>
> 而且我相信每一个曾经沉迷于游戏的人也都体验过那种似真似幻、生命轮回的感觉。
>
> 在游戏里我们无所不能，而当我们转过身面对现实时，却有太过的顾虑。这个现实世界远比游戏要复杂得多——这里依然是一个矛盾，既然我们更喜欢游戏中的简单，为什么我们又希望它越来越拟真呢？我们所希望拟真的又是什么？天气、场景贴图、虚拟人物的表情……但再仔细问问自己，我们对游戏所寄托的希望的真的是“真实”么？
>
> 这篇故事无疑触及到了对游戏真实性的探讨。我们都知道游戏中的角色是虚拟的，我们对他们所产生的行为不用负责。这也就是为什么游戏中的“我”敢于对他在游戏《梦工厂》中复制的暗恋对象表达爱意，而对于现实中的她，却无法如此直接地表达。因为游戏中的复制人，归根结底还是虚拟的，简单的。这也就是为什么尽管我们不断提醒自己，最后仍会有那么几次，在《侠盗猎车手》中大开杀戒，随便毁坏公共和私人设施，这也就是为什么我们在《疯狂医院》里会偶尔把一个感冒的病人送去做阑尾手术。

着接过了头盔，坐在了我的后面。她的手紧紧地环绕着我的腰，我静下心来，将车发动（调入《极速飞车》的教学程序）。

车速越来越快，我的心跳也越来越快。在风驰电掣中，她将头盔远远地抛开。我也一把把头盔扔在身后，眼前突然出现了一行字："此行为仅限于虚拟世界，不得应用于现实世界中"——管他什么虚拟还是现实！我松开车把，双手紧紧地环抱着她。她坐到了我的前面，双眼看着我。那一刻，她被我眼中的热情所打动，柔软地吻了我。

在这电光石火的一触间，折磨了我3年的情感爆发了。她的质感；她的温暖、湿润的气息；混杂着异国檀香和植物的味道，冲击着我的大脑。她的吻像熊熊的火焰，这种感觉让我无法忍受，我只能以更热烈的回应来寻求解脱……

这个梦以一场车祸结束了。我唯一的印象，是眼睛被爆炸的火光晃得很多天都不能完全睁开，心中不由得暗暗诅咒做游戏的人实在是太煞风景，下次再进入《梦工厂》的时候，一定要把爆炸的效果调得弱一点。不过，这次游戏历程让我终于有勇气去和她打招呼。



如果你们不在行驶中抛掉头盔，游戏中就不会出现警告的文字——这是游戏规则

那天早上，我推开她商店的门，对她说："你好！"她礼貌地回礼，带着淡淡的微笑。我选购了一支印第安人精心修饰过的羽毛，插在了我的衣襟上，在她的注视下紧张地向她道别。当我推开门，正要走出她的小店时，背后传来了她充满笑意的声音："你忘了东西——你的摩托车头盔。"

拒绝假想——还是让我们回到现实吧！

当我坐在电脑前开始写这篇文章时，我忽然想起了我10岁的时候，那是我第一次知道游戏机里的东西有多枯燥。

那年我住在姑姑家。姑姑家的表哥在百货大楼工作，职务之便，时常有机会把待售的FC顺回家（当然，他总要把它偷偷还回去）。那个时候，我看着表哥和他的朋友在那里兴奋地玩《魂斗罗》、玩《沙罗曼蛇》；我自己却提不起兴趣，因为我一直觉得那不是我所喜欢的游戏。直到现在，我也无法用30条命打通《魂斗罗》。但幸运的是，现在已经有了太多和《魂斗罗》完全不同的游戏。是的，在那个时候，作为一个孩子我充满了玩游戏的冲动。但是对于喜欢什么，或者在那个时候让我假设，我希望出现什么样的游戏，我自己的意识里还相当模糊。就像我在课堂上告诉老师，我长大了要做科学家一样。可我的确知道，我想要的游戏真的还没有出现。

10年以后，我已经知道我想要什么游戏了。我玩着《寂静岭》或是"实况"足球，十分满足。如果要我说更理想的游戏是什么样的，我会不假思索地要求它有更绚丽的画面、更真实的细节。这些东西随着一次次次世代游戏机的出现，已经没有了悬念。即使你是一个再追求内涵不追求声光表现的人，也会随着主机的更迭，被动地接受这些华丽的东西。事实上，当我能够用电脑去玩游戏时，我就是一个画面控了。看看我当年玩的这些游戏——《神秘岛》《生化危机》《古墓丽影》，每一个在当时都在技术上把画面效果做到了极致。我着实幻想过再过20年、50年是什么样子，也许那时的画面甚至超过了照片级的水平，那时的物理引擎已经完全和现实世界相同，你可以在一款游戏里做现实中可能想到的任何事。但我也明白，对真实的追求是无止境的。如果有人今天来问我，你理想中的游戏是什么？除去"技术""真实性"这些总会被第一个想到的关键词，我会说，我希望把我喜欢的老游戏进行完美的复刻。

我承认，"复刻"在如今的游戏业内快要变成贬义词了。Square在遭遇财政危机之前也许不曾想过，它们的"最终幻想"系列每年都有数不清的续集，在每个主机上都有各种名目的"移植""重制"或者"复刻"。但是当Square-Enix真的很需要钱时，这个庞大的"最终幻想"家族还是会毫不犹豫地"复刻"下去（当然大部分还是利用FF背景进行原创）。虽然这种杀鸡取卵式的商业手法被很多人批评，但同样不可忽视的是，Square-Enix一直坚持这样做，是因为FF家族的每一款产品都有还过得去的销量。这是一个冷静的人没有办法解释的现象，但是那些FF的死忠其实很坦然，这不过是一个愿打一个愿挨罢了。

我们早就应该这么理解，当一款游戏拥有了足够多的玩家基础以后，只要它不是实在太烂，你就不能用游戏性这样的指标去衡量它——有足够多的人去"控"它就够了。FF系列或许是个极端的例子，但是你应该注意到，大多数知名游戏的复刻都取得过不错的反响。令我尤其感兴趣却始终也没有真正玩到的游戏是NGC上那款《合金装备——孪蛇》。当宫本茂向小岛秀夫提出这个设想的时候，小岛似乎很痛快地就答应了。虽然他没有精力去亲自把这个目标实现，但是当一个MGS系列的粉丝看到《孪蛇》的画面时，还是会有一种莫名的冲动。2007年的《古墓丽影——周年纪念》是《古墓丽影》的粉丝期待了很久的游戏。也许对这款游戏没有爱的人很难理解跳来跳

去有什么意思，或者说劳拉这个人怎么样怎么样。但如果你是一个玩了10年《古墓丽影》的人，你看到10年简陋的画面已经更新换代，那些设计精巧的经典谜题又呈现在你面前，看到真正金碧辉煌的埃及，你就只有感动的份了。

其实这个感觉对我来说并不陌生，我曾经想过在PS2上重制《寂静岭》原作，我也曾经想过在PS3或是Xbox 360上复刻《生化危机》。我也曾向我周围的朋友问起他们的感受。一位亲密的朋友告诉我，她的想法其实也很简单，只要能用《上古卷轴IV》的引擎去做就可以了，系统可以完全没有变化。是的，"魔法门"系列素来以波澜壮阔的世界观和无与伦比的自由度著称，它创造了最令人神往的虚拟世界之一——恩洛斯大陆。恩洛斯是一个类中世纪的魔法王国，是一块曾经演绎了无数英雄史诗的土地。从诗情画意的新索匹格到威严宏伟的铁拳城堡，从黄沙漫天的飞龙沙漠到迷雾重重的浓雾岛，如果这一切都可以今天的图像技术来实现，无疑会让这款游戏增添光彩。

如果你有机会玩一下经典的《魔法门VI》，你会感叹于整个世界的宏大和充实感。《魔法门VI》使用了当时许多FPS游戏常用的那种假3D引擎，在当时看来，这样的图像水准已经足够优秀了，但即使我们都承认那是一个经典，我们也期待着它可以有更出色的技术处理方式。限于技术原因，还有时间与精力等因素，很少有游戏能做到让玩家在游戏的世界中自由地飞翔，而《魔法门》做到了。它因飞行奇术的存在而让游戏的世界变得立体生动，并赋予了玩家一次次空前绝后的冒险体验。很可惜，这些有特色的旅行魔法由于3D技术的原因，并没有在《魔法门IX》里体现出来。《魔法门IX》也因此成为冒险者们一次最无趣的旅程。

当然，《魔法门IX》的无趣并不只是因为它的世界里无法飞行。任何一个体验过《魔法门IX》的人都会承认，这不是玩家们一直以来所喜欢的那个游戏。《魔法门IX》的失败可以归结为3D技术的失败以及游戏设计者的迷失，但是更令人痛苦的是3DO这家可悲的发行商，一直在榨取这个金字招牌最后的剩余价值。于是，当你看到这款赶工出来的游戏时，你可能会愈加怀念那个经典的《魔法门VI》。

说到这里，你也许觉得我跑题了。我认为没有。在现在这个极度商业化的游戏圈子里，商业利益永远是第一位的。如果有一款能两者兼顾的游戏，那无疑会是玩家的幸事。本期专题的题目，其实很宽泛，从理想主义的角度总是可以对游戏产生无限的设想。但还是现实一点吧，朋友们，像我们这样的人永远需要祈祷游戏制作人的大脑不要短路——天知道有什么糟糕至极的游戏还会出现。我这么说的意思是，我们都应该顾及现实，考虑一下在今年或是未来的三五年里我们可能玩到些什么东西。虚无的设想？美好的幻想？那似乎还是遥不可及的东西，我甚至不觉得20年后会有惊天动地的游戏大变革。

实际上，写到这里我已经非常消极了。是的，我就是这么个怀旧又保守的人，我的确不愿意畅想那些天马行空的东西，而且有这样想法的人似乎并不只有我一个。人总是有喜欢新鲜事物的本性，如果你发现你现在很怀旧，那就表示现在的游戏业的确出了什么问题。特别是对越来越萧条的PC游戏来说，我找不到继续假想的理由。



另一个企图使想象成真的游戏是《上古卷轴》系列，在1996年的《匕首雨》时代，它已经妄图制造最真实的世界了——无数的小城镇，骑在马上行进，任意的行为和隐蔽……

故事讲完了，回过头再来谈谈这次的专题的初衷。我们试图通过它来探讨一个命题——当一个设想不涉及到它的必要性和可行性时，那么它就是一个假想。如果我们对电子游戏的未来做出种种假想，那么这些假想是否有助于我们对游戏的本质了解得更多？这些假想是否促使我们想清楚过下面的问题：

游戏是什么？我们不断追求的是什么？是无限真实还是无限虚幻？游戏是在真实性的道路上进步么？它变得更真实还是更虚幻了？更真实的游戏又将给我们带来什么？

在结束这篇专题的时候，请允许我们摘录David Kushner所著的《DOOM启示录》（Masters of DOOM）这本书的第11章的一段话：

每个人都有无法实现的梦想。或许是那梦想需要太多时间和金钱，譬如开跑车驰骋，驾飞机翱翔；或许是那梦想太过于离谱，譬如与异形进行星球大战，与吸血鬼拼个刺刀见红；或许是那梦想会违反法律，譬如痛殴老板，夜半尾行。但不管能否实现，它们总盘旋在你脑海里，每一天，让你浮想联翩。这就是为什么会有一个上亿美元的产业来帮助人们实现各种光怪陆离的白日梦；这就是为什么，会有电子游戏。



游戏使我们进入了一个美丽新世界，并且不仅如此……

当然，电子游戏并不能让人们真正进入那些梦境，它只能让玩家体验到游戏制作者模拟出来的梦境。这模拟是建立在各种数字设备之上的，譬如计算机、电视、掌机。虽然玩家只是通过眼睛、耳朵、手指来感受模拟的效果，但当他在太空中摧毁外星军事基地，或是在高速公路上左冲右撞时，他会觉得他的确就在那里，他仿佛冲破了皮囊的桎梏，抛开了凡尘的戒律，忘却了世俗的烦恼。我们本只是打不开天穿不过地的囚徒，是游戏，让我们进入了一个个美丽新世界；我们本只是时间老人掌心里渐渐消融的雪花，是游戏，让我们经历了一次次轮回与新生；我们不能没有游戏。

我想，这段话正是我们本期专题的核心动力，它说了我们想说的话。



珊瑚虫不死



——陈寿福事件背后的中国软件之难

■本刊记者 冰河

2003年1月9日，当陈寿福离开公安局的时候，他一定没有想到，他将来还会因为相同的原因再次回来。尽管他面对警方表示停止自己的行为，并已在网络上发表声明，称将停止更新和传播珊瑚虫版QQ。但是他想好的对策并没有奏效。仅仅开发插件包，不涉及软件源代码的改动，这个办法并没有让他逃过下一次的牢狱之灾。2007年9月，当他再一次因为相同的理由走进公安局的时候，他一定意识到自己已经彻底败了。不是败在他的技术不够高超，构思不够巧妙，而是败在了中国软件行业一直以来的畸形怪圈上。其实在这个事件中，没有真正的赢家。

让我们把视线拉回到过去，看一看珊瑚虫版QQ软件的前世今生，以及陈寿福是如何走到他的末路的。

不是一个人在战斗

QQ（最初的名称为OICQ）可以说是中国最早流行的本土即时通讯软件，其兴起之迅速和传播之广泛，都让旁观者瞠目结舌。尽管它并不是第一个出现在中国人视野里的IM（即时通讯）软件（这一点可以从它最初的正式名称OICQ可以看出来），但无疑它是最成功的。面对OICQ广泛的功能、稳定的服务以及迅速的更新，OICQ原先的模仿对象——ICQ很快就从普通网民的视野中消失，成为仅仅供老网民凭吊的记忆。几乎是OICQ风行的同时，针对它的民间改进就开始了。虽然不能确认谁是最早动手的人，但是最著名的有邹丹制作的“显IP”补丁程序。也正是这个程序的功能，启发了很多后来者的思路。后来的珊瑚虫版、飘云版、木子版QQ（OICQ）都以这一重要功能为核心。当时业界对于“显IP”是否涉及到侵犯使用者隐私还有过一番不小的争论，但很快也就平息了。毕竟IP并不是一个人的真实身份，IP被查阅到绝大多数时候并不能给使用者带来什么实质性的损害，而且针对“显IP”的功能很快也有高人开发出了“隐IP”的程序针锋相对。最重要的是，显IP版本软件来自于民间爱好者的开发，不是官方开放的功能，这使得舆论的抨击失去了目标——你能对民间程序开发爱好者的自娱自乐怎样呢？当然这种束手无策只是来自于舆论，正如另一个业界毒瘤——流氓软件从兴起的那一天起，就没有舆论真正能拿它怎么样，只有切实的商业利益和法律规则才能改变它的存在。当腾讯将一封又一封律师函发到邹丹的电子邮箱之后，邹丹权衡再三，放弃了显IP补丁的后续开发，从此置身事外。当然，邹丹不必担心从此以后网民用不上显IP版本的QQ软件，木子、珊瑚虫、飘云版QQ等接过了他的接力棒。在这件事情上，他真的不是一个人在战斗，不是一个人。

木子版QQ曾经是另一个备受关注的对象。2003年2月，第一个木子版QQ“腾讯QQ2000c 1230Beta1木子去广告版”问世。这个版本与邹丹的软件相比，其框架更好更稳定，能同时支持不同版本的QQ。木子的这个框架对后来者产生了非常重大的影响，包括飘云版QQ和珊瑚虫版QQ。同样地，木子版QQ很快也收到了腾讯的律师函。2003年6月5日，腾讯公司在其网站上针对“木子版QQ”及其作者木子工作室发出通告，声称“木子工作室非法修改腾讯QQ软件”，并称“行为人可能受到严厉的民事及刑事制裁，将在法律许可的范围内受到最大可能的起诉”。针对腾讯的警告，木子工作室声明木子版QQ的初衷是“出于研究和学习QQ原理，同时，提高QQ自身的可用性，修正程序Bug”。并且考虑到了版权的问题，在所有的“木子系列QQ”中，木子工作室均给安装者明示“木子版QQ仅供研究、学习使用”，在程序中也保留了腾讯公司的全部版权信息，因此木子认为“木子版QQ”并没有损害腾讯公司任何权益。同时木子工作室还指出，当时的腾讯浏览器TE（Tencent Exlporer）也利用了微软IE的内核，却在版权页中没有提到IE，按照相同的逻辑，腾讯在知识产权方面也同样不干净。双方你来我往，吵了个不可开交。但一个民间工作室的力量终究与财大气粗的商业企业不在一个数量级上，木子版QQ最终也停止了更新。尽管它在商业化的问题上记录非常干净，不向他人软件中插入自己的广告代码，并且不在安装程序中捆绑任何多余插件，真的只是一个“单纯的修改应用”。可是商业化的软件行业，未必能容得下这种单纯。如今的木子工作室，已经几乎在互联网上完全消失了。



珊瑚虫作者,陈寿福

接下来遭殃的就是珊瑚虫版QQ了。其实陈寿福并不是珊瑚虫版QQ的始创者，很多老程序员都表示，珊瑚虫的原型是一个名叫Cygwin的程序员首先制作的，放在了陈寿福的页面上提供最早的下载，随后的升级版本才由陈寿福接手。不过显然陈寿福是后来为珊瑚虫版QQ付出精力最多的人，除了版本的更新发布外，在后续版本的开发中他还考虑到了商业开发的问题，逐步引入了一些商业合作，这使得珊瑚虫版QQ成为诸多的改版QQ中在商业化方面走得最远的一个，生存处境也有所改善。但也正是这些商业合作成为他最终锒铛入狱的关键因素。尽管2003年1月，在因为珊瑚虫版QQ而被警方传讯，并与腾讯公司进行谈判之后，他声明停止原版珊瑚虫QQ开发。不过很快他就重起炉灶，仅仅开发应用插件，试图以“不改动源代码”的方式规避法律风险。但其插件屏蔽掉腾讯QQ原有广告之后又加入了自己广告的

做法，还是给了腾讯公司以口实，于是2006年8月20日，腾讯公司对珊瑚虫版QQ的作者陈寿福再次发难提起诉讼，这一次他未能如上一次一样挺过去。2006年12月20日，北京市海淀区人民法院判决腾讯公司起诉珊瑚虫版QQ侵犯著作权胜诉，软件作者陈寿福被判向腾讯赔偿经济损失10万元。但事情并没到此结束，2007年9月8日，在腾讯总部所在地的深圳市，深圳电视台播放《扑火的珊瑚虫》，称软件作者陈寿福已被深圳当地公安局羁押，首度证实珊瑚虫版QQ案件没有随着2006年的判决而结束，而且这一次不再是民事诉讼，而是刑事诉讼，不再是道歉、赔偿能解决的问题了。在深圳电视台播出了陈寿福被羁押的画面后，另一个知名版本飘云版QQ的核心开发者“RunJin”和“疯狂绅士”，于10月12日在相关网站上公开表示“这个是我们不懂规则的游戏，我们玩不起”，宣布停止飘云版QQ的开发。而飘云版QQ是互联网上继珊瑚虫版QQ之后，使用率最高的修改版QQ。

谁是谁非谁知道



声援网站

网民为什么会下载使用非腾讯官方版的QQ软件和插件呢？这显然有他们自己的利益出发点。观察木子、珊瑚虫、飘云等几个版本的软件，我们可以看到，“显示对方IP、屏蔽自动弹出广告页面、去除对话框体多余广告、减少系统资源占用，提高软件运行稳定性”等功能都是核心点，正是这些功能才吸引了诸多网民的竞相下载使用。也从一个侧面说明，QQ软件的原有功能并不能让用户完全满意（比如过滤广告功能仅对收费会员开通），这是诸多改版QQ软件风行多年不衰的客观基础。

那么改版QQ软件究竟有没有侵犯到腾讯公司的知识产权和商业权益呢？在这个问题上，各个版本的开发者都有自己的说法。

木子版QQ在停止开发之前的公告中，表示自己研发的显示IP功能版本“保留了腾讯公司的全部版权信息”，仅仅是改掉了QQ自动弹出广告页面的功能而已。如果用户需要，仍旧可以在系统消息中调用到广告的信息记录，没有对腾讯的商业利益造成实际上的损害。飘云版QQ则在其“退出江湖”的声明中坦率承认，飘云版QQ对腾讯的商业广告收益带来了负面影响，在一定程度上影响了腾讯的权益，因为绝大多数用户都不会到系统消息记录中，专门调出广告的信息记录再次浏览一遍。但从软件开发的角度来说，飘云QQ并没有改动QQ软件的源代码，谈不上侵权。至于争议最大的珊瑚虫版QQ，陈寿福曾经辩解他开发的是珊瑚虫插件，是针对腾讯QQ软件的第三方软件，也是对原有软件的漏洞进行了修补，功能进行了强化，出于用户使用的角度考虑屏蔽了自动弹出的广告。在软件开发的规则中，没有触动腾讯的知识产权。

不过，无论是木子、珊瑚虫还是飘云版QQ，都有一个无法回避的问题，就是网上有诸多打着这些改版QQ软件旗号，却在其中捆绑木马、病毒或者流氓软件插件的版本流传。无疑木子工作室或者珊瑚虫工作室都不会傻到给自己的软件绑病毒，但这些打着改版QQ旗号，却给用户电脑带来巨大损失的版本，成了腾讯的心头痛。因为很多用户并不会怀疑自己下载了捆绑木马、病毒或者流氓软件的改版客户端，而是怀疑腾讯在其中做了手脚。但无论是腾讯还是木子等第三方工作室，都无法控制这些带毒版软件的传播，这使得无法追究的“第三方”在某种程度上成为病毒、木马和流氓软件的重要传播渠道，因此腾讯公司并不认同这些“第三方开发者”的辩解。在陈寿福被深圳市南山区公安局拘传之后，2007年10月16日，腾讯总裁刘炽平就珊瑚虫QQ作者被捕、飘云QQ研发者退出等事件作出了公开回应。刘炽平称，事实上一开始腾讯并没想要状告珊瑚虫版本，但随着珊瑚虫QQ用户的增多，腾讯方面接到了大量用户的投诉电话，都认为珊瑚虫出现的问题应当归咎于腾讯。因为遭遇到了大量投诉，给腾讯带来了巨大损失，腾讯才对珊瑚虫提出了民事诉讼。但刘炽平否认陈寿福在深圳被捕并遭遇刑事诉讼是出于腾讯的原因。在后来的法庭诉讼过程中也验证了这一点，珊瑚虫版QQ侵权立案的原告方不是腾讯公司，而是深圳市人民检察院。

按照最高人民法院和最高人民检察院于2007年4月5日联合颁布的《最高人民法院、最高人民检察院关于办理侵犯知识产权刑事案件具体应用法律若干问题的解释（二）》的第五条规定：“被害人有证据证明的侵犯知识产权刑事案件，直接向人民法院起诉的，人民法院应当依法受理；严重危害社会秩序和国家利益的侵犯知识产权刑事案件，由人民检察院依法提起公诉”。这表明立案并不是因为腾讯公司出于商业利益的原因提出诉讼，而是检察院认为珊瑚虫版QQ已经“严重危害社会秩序和国家利益”。因此2006年在北京的民事诉讼结束后，陈寿福在深圳被捕的原因不再是民事案件，而是刑事案件，事件提升到了一个新高度。



声援网上公布的腾讯官方曾经支持珊瑚虫的有力证据

但对于网民来说，他们并没有认为陈寿福在深圳被捕与前两次遭遇的麻烦有什么不同。特别是在2008年3月20日（有意思的是，腾讯在此前一天刚刚公布了2007年第四季度及全年业绩财报），广东省深圳市南山区人民法院作出一审判决：认定陈寿福犯侵犯著作权罪，判处有期徒刑3年，并处罚金人民币120万元，对其违法所得的117.28万元予以追缴之后，不少网民都认为该量刑过重，是作为深圳明星企业的腾讯公司向当地法院施加压力的结果。互联网上也出现了各种支持陈寿福的声音，珊瑚虫工作室为此特别开辟了helpsoff.com.cn和helpsoff.cn两个页面，为陈寿福辩解和声援。

由于木子版和飘云版QQ目前都已经实际停止了后续版本的开发与更新，因此珊瑚虫和陈寿福，就成为腾讯公司与第三方修改版角力的焦点。显然在这个问题上，腾讯并不是占据了所有的制高点。

依法维权还是过河拆桥？

无论怎样争议，珊瑚虫一案的核心，还是在于陈寿福和他开发维护的珊瑚虫版QQ是否侵害了腾讯的知识产权和商业权益。正如前面所述，早先版本的珊瑚虫的确改动了腾讯QQ的源代码，因此2003年1月他作出了不再开发珊瑚虫版QQ的保证。但后来他所采用的“开发插件”的手段绕过了腾讯的知识产权壁垒，这一做法在行业内不是没有旁例，著名的MSNshell插件也是采用的同样做法，并最终被微软收购。可以说在知识产权上，珊瑚虫未必对QQ造成了实质损害，但是从屏蔽弹出广告这个功能来说，诸多第三方版QQ侵害了腾讯的商业利益是可以确定的，只是程度上难以认定。

陈寿福事件中引发网民最大争议的在于珊瑚虫等第三方软件的地位认定。尽管腾讯指责诸多改版QQ软件破坏了原有软件的完整性和稳定性，在功能上对软件造成了损害，诉讼之举是依法维权。但从客观效果来看，网民无疑不会选择一个功能比原有版本还糟糕的软件使用。因此珊瑚虫的支持者认为这些第三方改版软件的出现，实际上巩固了腾讯在即时软件通讯市场上的地位。毕竟这些改版软件只是优化了一些功能，用户还是必须依赖腾讯公司提供的服务，会员付费、新闻点击、无线业务等内容并没有收到实质上的影响，反而提高了用户对QQ的忠诚度，防止了用户因为功能上的不完善而流失到MSN、网易泡泡等腾讯的竞争对手怀中。如今腾讯的举动是不是在确立了即时通讯软件市场的垄断地位后的“过河拆桥”呢？

事实上，2004年到2006年，珊瑚虫的开发者陈寿福和腾讯公司一直保持着比较稳定的关系。腾讯甚至曾在自己的官方页面上提供了珊瑚虫版QQ软件的下载，并邀请陈寿福出席新版QQ软件发布会。这被珊瑚虫的支持者认定为腾讯方面认可珊瑚虫开发，并利用其在与MSN的商业竞争中获取竞争优势的行为表现。而2006年腾讯的忽然变脸，则被认为是因为珊瑚虫在引入商业合作之后，腾讯方面担心其自立门户，将来不好控制的缘故。这个论调在互联网上有相当数量的支持者，而且从逻辑上和过程上来看，并不缺乏合理性。最重要的是，珊瑚虫案件有没有必要上升到刑事案件的高度，它到底有没有达到“严重危害社会秩序和国家利益”的程度，而需要检察院提起公诉。而一审判决“处罚金人民币120万元，对其违法所得117.28万元予以追缴”的依据来自于哪里，这都是需要明示的问题。

陈寿福在法庭上虽然对诉讼中他所涉及的软件开发行为都表示承认，但并不认为这触犯了法律，在一审判决出台的上诉书中，陈寿福的辩护律师着重对此进行了申辩。他认为，即使上诉人所获得的117.28万元的广告收入来源于腾讯QQ软件的下载（实际情况并非如此），该广告收入也并非刑法第二百一十七条所规定的“违法所得”。纵观刑法及所有相关的司法解释，没有任何规定认为间接收入（包括广告收入）是“违法所得”。相反，《最高人民法院、最高人民检察院关于办理侵犯知识产权刑事案件具体应用法律若干问题的解释》第十二条明确规定了非法经营数额的认定标准（“本解释所称非法经营数额，是指行为人在实施侵犯知识产权行为过程中，制造、储存、运输、销售侵权产品的价值。已销售的侵权产品的价值，按照实际销售的价格计算。制造、储存、运输和未销售的侵权产品的价值，按照标价或者已经查清的侵权产品的实际销售平均价格计算。侵权产品没有标价或者无法查清其实际销售价格的，按照被侵权产品的市场中间价格计算”）。上述规定表明，在认定“违法所得”时，是按照被侵权产品的直接收入计算并确定“违法所得”的。在法律没有明确规定间接收入（广告收入）为非法所得的情况下，将广告收入定性为非法所得，实质上是原审法院在适用法律时做了扩大解释。因此，对陈寿福的判决，缺乏足够的事实依据。



腾讯QQ关于版权方面的法律声明

另一方面，以“捆绑流氓软件”为理由对陈寿福提出刑事诉讼，也在中国互联网行业中开了先河。对“流氓软件”的围剿和指责早在2003年便已经开始，几乎和腾讯围剿各种改版QQ同时发生。但时至今日，这还是第一次有人以“流氓软件”方面的缘故而遭遇刑事诉讼。回想此前对“流氓软件”的屡禁不绝、屡打不死，这次在涉及腾讯软件的事件中就很快得到认定，不禁让人想起一个老问题：流氓软件该由谁来认定？谁来惩罚？怎样才是达到“严重危害社会秩序和国家利益”的高度呢？广大网民的公众利益，和一个商业软件大企业的经济利益相比，谁应该更重要一些？

陈寿福看来是注定难逃此劫，毕竟他客观妨碍了腾讯公司的商业利益。但一个软件企业，对自身软件的缺陷和民间爱好者的开发热情，究竟该持什么样的态度，这需要腾讯方面深思。值得注意的是，就在珊瑚虫案件的一审判决出台之后的数日，腾讯公司公布了QQ软件的最新版本。在这个版本中出现了许多新变化。也许，这是陈寿福留给网民的最后贡献，毕竟腾讯还是作出了改变。

（珊瑚虫和陈寿福的事件至今仍未结束，我们将在未来继续关注此事件的进一步发展。） P

穿过网络之我的南极

■北京 鼓楼

那是地球为人类准备的未来礼物，千万不要再搞坏了。——题记

“五一我们去哪里玩？”男孩过了6岁生日后，对户外活动的兴趣大大增加，丢掉了“魔兽”里练的大号小号，一心只想扑到阳光里的草坪上去打滚。见爷爷不说话，爬到老人家身上糖人样黏着，哼哼：“您可是答应带我出去的啊，还说要坐飞机去特远的地方呢。”

爷爷苦笑，真是希望带孩子离开网络几天，可偏偏身体不争气，他连声咳嗽。

男孩忽然想起来，“爷爷在生病呢。”像个大人似地拍脑门，懊丧道：“我怎么就忘记了！”仰头看看爷爷苍老的面孔，收起了玩心，“那我在家陪爷爷吧，我不出去了。”

爷爷欣慰，那苦笑渐渐变得清朗了，他说：“咱们还是要去玩。不过，这次只能网上走一回了，去一个特别远的地方。”

“哪里呢？”男孩有点发懵，什么地方可以在网上研究3天？

“南极。”爷爷挺骄傲地说出了这两个字。

男孩的目光飘落到爷爷身后的地球仪上，慢慢下移，最后定格于地球仪最下方那块白色的陆地上——“南极？”他喃喃重复着这两个字，一种很不真实的感觉油然而生。那个地方，比艾泽拉斯大陆更加虚无缥缈。

发现南极

“在没有卫星的时代，地球人怎么会知道遥远的南太平洋那端有块大陆呢？”爷爷的手指从地球仪上的北京一直滑下去，伸入南海，穿过印度尼西亚群岛，跨越澳大利亚，终于在南极洲3个字旁停住。12000多公里的遥远路程不过是手指瞬间的移动。“这还得从公元前4世纪古希腊哲学家亚里士多德（Aristotle）说起，他提出南方存在一片大陆平衡着北方的土地，并称之为‘未知的南方土地’。他的这个想法一直吸引着探险者的目光。终于，在1773年有位英国人库克船长（James Cook）第一次南下跨进了南极圈。他的船头离南极大陆仅仅只剩下130公里，却因为冰山阻挡不得不掉转船头返回。库克后来还环绕南极大陆航行了4圈，他是公认的南极探险家第一人，他南下的纪录（约南纬71.17度）保持了约50年。”


库克船长

“他是海盗？”男孩想起电影里带铁钩的那个家伙。

“不，他是个了不起的探险家，在他出海之前，世界地图上有1/3的地方是空白的。我希望你能看看他的故事。去eMule上找这个《船长的航海日志——勇探库克船长200年前航迹》，顺带也练练你的英语听力。”爷爷假装严厉地说。

男孩立刻去电脑上找到了，地址在http://lib.verycd.com/2006/04/18/0000099426.html。下载速度有点慢，他回到爷爷身边继续听南极发现史的后来。


奇异的南极风景

“后来去的人就多了，南极洲的地形地貌一点点被大家搞明白了。当然这其中非常曲折，每位南极探险家都有一段了不起的故事。在‘纯美南极’（http://penguin.go2c.info/）里有南极探索简史，你可以去瞧瞧。哦，这是个繁体网站，你认得繁


白色的南极大陆，千里冰封少人烟


企鹅们的夏季时光

体字吗？”

孙子瞥他爷爷一眼，颇为不满，“瞧您说的，我看不懂，不是还有Google可以翻译成简体字吗。”跑到电脑那里去了。

eMule的下载条还在继续。南极纯美的画面徐徐在屏幕上展现，在那简洁简单的页面前，男孩有片刻的不适应，慢慢的，他才将鼠标移到页面上，一个个链接打开了阅读。想不到“纯美南极”网站上简单的链接后有着丰富的内容，就像南极白色素朴大地下蕴藏着丰富的煤、铁、铜等矿产，只需要一颗好奇而能沉静下来的心，就可以渐渐接近这陌生的迥异于其他大陆的世界，了解并热爱它。“纯美南极”还有大量的南极相关网站链接，如同一扇门，南极就在门外，中间只隔着一个显示器。男孩立即将“魔兽”的桌面和屏保都换掉了，现在南极统治了他的电脑。

南极图片桌面提供的地方不少：“桌酷壁纸”（http://www.zhuoku.com/zhuomianbizhi/show-fengjingou/20070308142036.htm）和“XP主题网站”（http://www.xpcolor.com/wallpaper/list_1_277.html）提供的图片比较丰富，也比较大，做桌面效果不错，“桌面背景网”（http://www.desk9.com/Show/14/14_1099_2.html）则为喜欢企鹅的人准备了企鹅桌面。有一个南极屏保程序下载地址在http://download.pchome.net/srceensv/natural/80539.html，软件不大，可以让你的显示屏一下子变得很清凉。

“对了，你要看不惯繁体字，可以到这个国内制作的简体字网站上去看看，一个虚拟的南极博物馆。”爷爷说，一个网址http://www.kepu.net.cn/gb/earth/antarctica/index.html应声出现在男孩的屏幕上，有蓝牙和一个无线鼠标真是方便。男孩进入这个中国科普博览的南极博物馆，四处看看，东西也算不少。讲企鹅的文章蛮有趣的。

“不过由于我的年龄，您应该先给我看‘神秘的南极’（http://www.kepu.gov.cn/kply/nanji/njzy.htm）。”男孩挺认真地向爷爷建议，“开始别太复杂是不是？得慢慢了解南极的情况，神秘的南极这个网站正合适。每个页面只有一个链接，综合介绍、风景、企鹅、矿产、探险与考察各占一页，这种羊肠小道般的结构不会分散注意力。”他很为自己模仿爷爷口吻而得意，“美工虽然不咋地可这也是特色啊！”

“你说的那页面是科普旅游（http://www.kepu.gov.cn/kply/）网站的一部分，这个网站列出了地球上很多具有复杂而神奇地质现象的地方，带读者领略大自然的鬼斧神工，了解地形地貌的成因。”爷爷拍拍男孩的头，“综合类的南极网站还有不少。http://www.8264.com/topic/keyword/604a/，中国户外资料网的南极专题，信息很杂乱，没有分类，什么新闻只要挨着南极两个字就塞到文章中去。好处是一目了然，坏的是没有目录不能检索。http://www.jdkpnet.com.cn/index-1.asp是极地科普馆，概括了南北两极中国科学家的研究进展，展示了南北极科考工作的组织机构、历次中国南极考察，中国南极考察的考察船和南极工作站介绍等，还有最新在北极开展科研活动的报道，相关基金项目介绍等。呵呵，够你看上一天一夜的。这个中国南极网（http://www.china-antarctica.com/）的南极纪事和南极知识收集得还算丰富。”

“澳洲有澳大利亚。”男孩发挥他的聪明，“南极洲应该也有个什么利亚的国家吧？”摇头晃脑，鼠标在屏幕上乱走，“南极有国家吗？”

“没有没有，南极不属于任何一个国家。”爷爷回答，“南极属于整个人类。有个《南极条约》（http://news.xinhuanet.com/ziliao/2003-11/18/content_1183892.htm），规定南极洲仅能用于和平目的，保证在南极地区进行科学考察的自由，促进科学考察中的国际合作。条约禁止各国在南极地区从事任何军事活动，如建立军事基地和军事堡垒，实施军事机动，试验任何类型的武器。这条约就是为了让南极不成为


幼年海豹在妈妈身边玩耍

白色沙漠——南极洲

作为世界第五大洲的南极洲，面积是我国国土面积的1.45倍，仅仅有2%的地区是裸露的陆地，95%以上的面积被厚密的冰雪覆盖，是名副其实的不毛之地。这块被太平洋、大西洋与印度洋围绕起来的大陆，远离其他大陆，与文明世界完全隔绝，没有被开垦和工业污染。因此，南极洲保留了相当多的天然信息，为科学家研究地球环境的演变提供了重要的证据。南极蕴藏丰富，已发现的矿产就有220多种。据已有的地质数据和测算，在南极大陆及周边海床，煤、铁和石油的储量均为世界第一。这给面临能源资源日渐枯竭的人类未来留下了持续发展的可能。毫不客气地说，南极是人类的希望所在。

但南极洲的年平均气温在摄氏零下36度，始终保持着摄氏零下89.2度的地球上天然最低温纪录。这个地方冰层的平均厚度是2300米，积聚的冰达到2600万亿吨（占全球冰量的九成或全球淡水量的75%），每天刮平均时速为80公里的寒风，有时大风的时速高达320公里，比动力组火车还跑得快，飓风级的风暴更是三天两头就搞一次。

这样一块大陆绝不适宜人类生存，因而也没有任何土著居民存在（而在北极圈内还有爱斯基摩人），只有为科学献身的科研人员和好奇心太过天的旅行者会到南极去。目前，世界上有20多个国家在南极洲建立了150多个科学考察基地，其中常年科考站有50多个。大多数国家的南极站都建在南极大陆沿岸和海岛的夏季露岩区。

每年夏季，南极洲接待约4000名科研人员和20 000名左右游客（有的游客只能在船上远观），冬季则只有约1000名科研人员留守在各个国家的考察站中。

“南极情怀”（http://hchyj.u111.net/index.htm），通过网站主人的眼睛，走进南极。

某国的专利，而是整个人类的福利。”爷爷沉吟道，“不过，《南极条约》只是暂时冻结了各国的领土主权要求，附属于领土的诸如大陆架等方面的权利则没有界定。据说《南极条约》签订50周年纪念日的时候联合国要对该条约进行修订，不知道是不是会瓜分南极。”浓眉拧成一条线，“难道人类就不能共享地球吗，非要揣到自己口袋里！”

“要能真的去南极旅行才好呢。”男孩突然说，打断爷爷的沉重思索。“南极看冰川，北极看风光。爷爷你什么时候好起来我们去南极。”

“好，好，行万里路胜过都万卷书。年轻人就该去历练一下。”爷爷瞧着孙子童稚的面孔，噗嗤一乐，这孩子还小着呢，在出发前还是网上练兵好了，先瞧瞧各种旅游介绍，吊足胃口，以后拿去南极做理由叫他锻炼身体。老爷子想着，便先打开一个旅游网站“南极旅游”（http://www.discovertour.com.cn/），收集了很多南极方面的资料，还有一部《世界的尽头 南极游记》旅游日志可以阅读，让乖孙子对南极旅行先来个感性认识。只是网站中的精品线路介绍因为商业原因保密，还要电话去询问，这个未免有些遗憾，也不大方便。而班敦会的http://www.panden.com.cn/news/nanji/nanji.html就实用得多，提供组团去南极的报名时间、基本行程表、报名电话和线上报名，因为已经发过几个团，组织方的经验会越来越充足。去南极都会在南极的邮局买张明信片寄回家去，喜欢极地邮品的人很多，北京极地集邮协会（http://jiyou.chinare.cn/mall/）就是其中的发烧友组成的。



《星门世界》官网透露的部分游戏设计内容

南极旅游只能在南半球的夏天进行，12月至2月的短暂3个月里，游客可以乘船游览南极大陆和周边岛屿，费用昂贵。目前国内有乘船旅游南极旅行代理，全程15天，南极8天，包括国际机票费用6万人民币，其中船费约3万元左右，可真是昂贵的旅行。但是值得，爷爷想，去南极对他是梦，对孩子则是充满希望的未来。

一天后，男孩面色阴晴不定地从房间中走出。老爷爷正坐在阳光地里晒太阳，看到孩子懵懂的面孔，便问：“电影都看了？有什么感受吗？”

“南极真壮观！生命真渺小！”男孩喃喃说，蹲下来小狗样蹭爷爷的腿，“南极有时候可爱，有时候可怕。爷爷，南极科考怎么报名呢？”

“啊，说到南极科考，话长了。”爷爷笑，“你先放松一下，玩两个和南极沾边的小游戏。”

游戏很简单，不用动脑子，动手指头就好了，地址http://www.4399.net/flash/287_1.htm?1024，http://minigame.g365.net/nimigamezzz.asp?size=1024&id=1769

科幻南极

遥远神秘的南极是科幻小说作家爱极的地方，法国科幻作家儒勒·凡尔纳在他的经典作品《海底两万里》中描述“鹦鹉螺号”潜艇经过直布罗陀海峡，沿着非洲海岸，径直奔向南极地区。我国著名的科普科幻作家金涛长篇科幻小说《冰原迷踪》以秘密开发南极为题材，而在北师大执教科幻课程的吴岩在他的科幻小说《水晶人》中讲述了南极冰山上发现一名冰冻水晶人的神奇故事。

南极也是外星人喜欢的地方。美国科幻编辑及作家约翰·坎贝尔在《谁赴那方？》中描写了一伙2000万年前抵达地球的外星生物在南极冰层下休眠，苏醒后混入南极科学基地，什么都吃，而且吃什么生物就变成那个生物的样子。结果基地里的人类彼此怀疑对方是外星人，互不信任，争斗到死。这部小说两次被搬上银幕，就是1951年的《魔星下凡》（The Thing From Another World）下载地址http://m0044121.movies.mov.cn/，以及1982年约翰·卡朋特的《怪形》（《The Thing》），http://www.mtime.com/my/overhyde/blog/829712/介绍了这部电影，全片的恐怖气氛经营得颇为刺激，特技化妆是它的主要卖点。

美国热门电视剧《星际之门》则在南极冰层里发掘出了星际之门，这道可以带人类通过遥远星系的快捷之门开始了人类与外星文明接触的系列故事。这套电视剧已经播出了10季200集，而且外传《星际之门——亚特兰蒂斯》也将有第5季。电视剧的BT下载地址是http://sfile.ydy.com/bbs/thread.php?fid=17，主题论坛可以去http://bbs.flyine.net/forum-157-1.html，了解最新进展，花痴或者讨论某位主角。这大坑源头是1994年电影版《星际之门》。电影耗资6000多万美元，是当年名副其实的大片。电影视频在线的土豆网地址是http://www.tudou.com/playlist/xjzm000/，下载地址http://lib.verycd.com/2004/05/11/0000011829.html。还有人跃跃欲试要把电影改编为游戏，Cheyenne Mountain Entertainment就打算这么干，它打算根据《星际之门》制作的网络游戏叫《星门世界》（Stargate Worlds），官方地址http://www.stargateworlds.com，是2008年预计的游戏大作之一。



《魔星下凡》（左）和《怪形》（右）的电影海报



科学南极

现实的南极生活

当然了，到目前为止我们没在南极发现星际之门，也没被外星人灵魂附体。到那里惊叹风光绮丽容易，留下来日复一日工作不容易，去南极的科学工作者，据说还要签下生死状。虽然随着科学技术的发达，科学考察队员的装备越来越好，但恶劣的气候、有限的补给、娱乐文化生活的贫乏、与世隔绝的孤独感等都是对人的极大考验。这时候，狗就越发重要起来。1983年日本耗资25亿日元赴南极实地拍摄的电影《南极物语》（Antarctica，下载地址http://lib.verycd.com/2006/06/12/0000106533.html）与2006年美国翻拍版的《南极大冒险》（Eight Below，在线观看地址http://www.dongmanju.cn/dongzuo/545/play01.html）讲述了南极科考队员和他们的狗的故事，都获得了极大成功。不过美国版的那个没有在南极实拍，可能和1993年以后南极禁止雪橇犬入内有关。因为考虑到雪橇犬可能传染南极海豹犬瘟热病，这种忠诚勇敢的雪橇犬再也不能在南极出现。但雪橇犬与他们的人类伙伴一起表现出来的友谊、忠诚、勇气和牺牲精神，却长留在南极大陆上不会消散。



《南极大冒险》海报

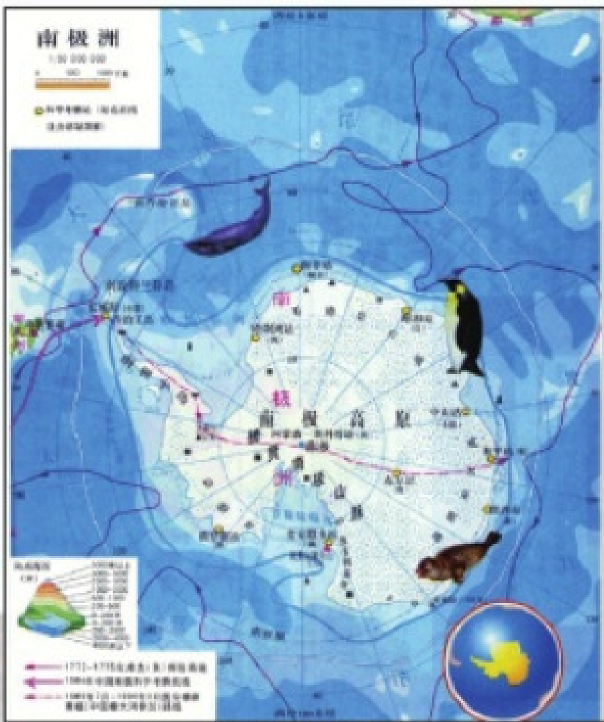
韩国电影《南极日记》讲述南极探险队员如何克服重重困难，到达南极大陆海岸最远地点。电影用了6年时间制作完成，下载地址http://www.idvd.com.cn/detail1/6145.html。



《帝企鹅日记》海报

法国导演吕克·雅克特则用他细腻的镜头拍了一部关于企鹅的纪录片，这就是《帝企鹅日记》（March of the Penguins，在线观看地址http://www.skymov.cn/movie/diqerj/play01.asp），给足南极土著企鹅面子。这部耗尽心血，费时13年的电影获得了2005年奥斯卡纪录片奖和数亿票房，可谓名利双收。而电影引起人们对南极大陆以及南极动物现状的更大关注，这才不枉费吕克·雅克和他团队的一番心血。

“娱乐完了，该我来说说不娱乐的事情了。”爷爷笑，“南极又远又冷，可别说是咱们中国，比咱们离南极还远的俄罗斯都要派科学家去，这是为了什么啊？因为这块大陆对人类的未来太重要了，哪个国家，只要他科学技术水平达到一定程度，就会加入国际组织的南极科学考察活动。再有能力的，就会在南极建立科学考察站。”



南极地图

“这个我知道。”男孩子举手发言，“中国有两座科学考察站，中山站和长城站！”

爷爷点头：“答对，加10分。南极科学考察工作，特别讲团结，国际性合作很多。”

国际极地年（IPY）被誉为国际南北极科学考察的“奥林匹克”盛会，由国际科联和世界气象组织共同发起，是迄今最大规模的国际极地考察合作行动。2007～2008是第4个IPY。我国科学家在这个年度提出了Panda计划：考察断面北起普里兹湾海域、南至南极冰盖最高点冰穹A，沿断面涵盖了东南极冰盖最大的冰流系统、南极第三大冰架、南大洋冷水团的重要生成区等关键区域。关于极地年的专题报道见http://www.cqvip.com/zhuanti/gjjdn/,中国极地年的专题网站是http://www.ipy.org.cn/cn/。


中山站的路标

http://www2.umaine.edu/itase/是国际贯通南极科学考察主题网站，这个考察简称ITASE计划，各国科考人员根据自己的能力确定穿越南极的路线，分头对南极大陆进行考察。页面正下方的按钮按下去就可以看到各国关于这个计划的网页链接，展示各国在这计划中的情况。中国相关计划的页面是http://www2.umaine.edu/itase/content/nationals/china.html。

http://v.ku6.com/show/sUdgSV9eSW7s-nSg.html是一个南极考察的视频，有早期南极科考队员的照片，可惜太短了。

“那咱们中国的南极网站呢？”男孩看到一片片的英文就发晕，好像一个个小蝌蚪在眼里游泳。

“咱中国人不容易。”爷爷说，“刚才我给你看了《南极条约》，咱们中国也在1983年以缔约国身份加入了《南极条约》，可是那时候咱们在南极没考察站，就不是协商国，没有表决权，人家开会我们只有列席的份。咱们不能在南极问题上这么憋屈啊，说什么都得把这个站建起来，这就是长城站了，1984年中国第一支南极洲考察队591人去的南极，1985年2月22号建好了，咱们才算是在南极落了脚，没在这个科研领域落后。”

“爷爷，我说的是网站。”男孩大声重复。

“长城站有网站，网址http://www.greatwallstation.org.cn/，网站展示了长城站的基本情况，未来规划，主要工作，研究成果等情况。这座考察站可是咱中国人的骄傲，经过了20多年的南极冰雪寒冻考验，仍然牢牢矗立在西南极洲南极半岛的乔治王岛南部。以后这里还要建设亚南极生态环境动力学实验室，进一步加强对西南极洲生态、环境的长期监测与研究。”

“这我刚才都看了。我还知道长城站和北京的距离是17 501.949公里。但长城站是在南极圈外的，为了更好研究南极，在南极问题上有发言权，咱们就在南极圈内的东南极建起了第二个南极科学考察站——中山站，呵呵，


极地雪冰样品库，了解极地之窗

那是1989年1月26日。我这记性不错吧。”男孩扬脸，得意。

“不错不错。”爷爷夸赞，“我记得上次看过一位南极科考队员的博客‘南极故事’（http://blog.sina.com.cn/jianminhu），虽然限于网络条件不是当时记录，但也许事后追忆更有感触，里面有博主在南极的经历，还有他队友们的介绍以及对中国南极考察进展的关心，文字朴实真切。经历过南极的人，身上总会有些不一样的地方，你该去看看。”

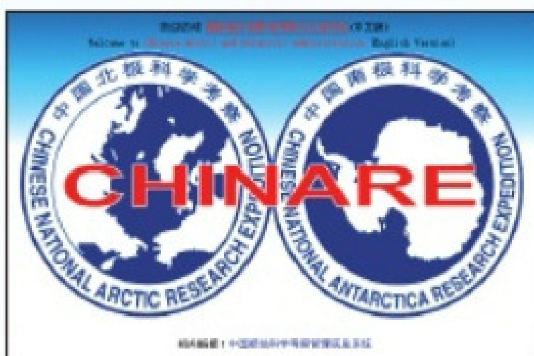
网上关于中国南极科考的资料不少。中国测绘新闻网的网中刊“拥抱南极”（http://www.zgchb.com.cn/article/wangzhongkan/index.html），前沿影像、动态追踪、一线生活，看看一名科考队员都要做什么。国家花那么多钱送一位科学工作者去南极，可不是要他游山玩水，科考队员们都肩负着不少的工作，必要的时候也要做搬运工修理工或者机械师。看得小男孩浮想联翩。南极科考从1985年到2008年，23年时间足够



行驶在南极的雪龙号

婴儿长成大人了。南极科考20年专题（http://www.china.com.cn/chinese/zhuanti/nk/730449.htm）记录了20年的南极科考风雨历程。CCTV·国家地理的专题——“拥抱南极”，则记录了第19次南极科考报道（http://www.cctv.com/geography/column/nanji/01/index.shtml），2003年的这次科考只有短短的121天，仍然在南极冰盖研究、地质研究、陨石研究和南大洋研究方面取得了丰硕成果，取得了一支301.8米连续完成的冰芯样品，回收陨石4448块，对3200平方公里的可罗夫山首次进行了1：10万全面遥感测图等等。在这个专题里，还有大量视频资料可一睹南极考察的真实情况。新浪有第17次南极考察的专题（http://tech.sina.com.cn/focus/anta.shtml）。

到现在为止我国已经进行了24次南极科考，对刚刚结束的这第24次南极科考的情况，很多网站都用了不少篇幅报道，北方网的专题页面是



http://tech.enorth.com.cn/system/2007/12/13/002482624.shtml。腾讯网也制作了专题页面http://tech.qq.com/zt/2008/nanji/index.htm。

“对了，如果你要给第24次南极科考队写一封信的话”，爷爷想起来，“你可以发给这个邮箱nanjikekao@vip.qq.com发E-mail，这是腾讯QQ在公众与科考队员之间架设的桥梁，南极科考队员将挑选邮件中最有代表性的进行公开回复。

男孩眼珠子转转，怎么写信才能被选中呢？他在仔细看那网页的内容。忽然，“哇哇！”男孩叫起来，大声读道：“在第24次科考中，科考队员再探南极冰穹A地区，为新考察站选址进行前期准备，首次绘制该地5万分之一详细地图。考察队对冰雪移动机器人、低空飞行机器人系统进行现场考察与应用研究，建设改造了长城站、中山站的基础设施，尤其是长城站卫星通信建设，将提高我国极地考察通讯支撑能力。中国南极的第3个考察站开始建设了，而且有望在明年建成，届时将可能通过网络海选征集对它的命名。考察站的名字应该能体现中华民族的悠久历史和文化精髓，此前，我国在南极和北极的考察站分别被命名为长城站、中山站和黄河站。”他顿了顿，“爷爷，你听见没，第3个考察站耶！要征名字呢，到时候我一定参加！”



1985年中国南极长城站落成



1989年建成的中国南极中山站

“那可要多了解南极。”爷爷点头，顺手又给了男孩几个网站，有中国南北极数据中心网站（NADC）的http://www.chinare.org.cn，这是非常专业的南极网站，发布中国在两极科考的各种数据。系统加入了国家科技部建立的“中国地球系统科学数据共享网”，在《南极条约》和《中国极地科学考察数据管理办法》原则框架下向为国内外科学界和社会公众提供专业研究、管理决策和科普教育所需的极地科学数据、信息、研究成果等共享服务。涵盖的学科包括：极地海洋学、极地日地物理学、极地冰川学、极地资源与环境科学、极地生物与生态学、极地地理与大地测量学、极地地质与地球物理学和极地大气科学等领域，成为“中国地球系统科学数据共享网”的一个特色区域分中心。还有国家海洋局极地考察办公室的专业网站http://www.chinare.gov.cn/index.php，可以了解到许多关于极地考察的政策法规、考察队的管理方式等，以及中国南极测绘研究中心的网站http://pole.whu.edu.cn/polegb/index.php，这个测绘中心的主要任务是承担我国极地科学考察的测绘保障和极地测绘遥感信息科学研究工作，同时负责与国际南极研究科学委员会（SCAR）各成员国进行测绘信息资料交换以及学术交流等。

男孩现在哪里看得懂那些科学技术名词，唬得一愣一愣，觉得自己怎么可能学得会呢，可是又觉得这些名词后面是好大好大的一片世界，甚至比南极都大。爷爷瞧他在电脑前发呆，就问：“你打算以后去南极中国考察站做什么呢？”

做什么呢？男孩挠头，只好——“当网管！”他说，又有点不太自信，“考察站总需要网络吧？”

看着他的表情，爷爷大笑，笑得真畅快。虽然夕阳西斜，但阳光里分明映出晶莹蓝亮的天空下白色一望无际的南极洲。P





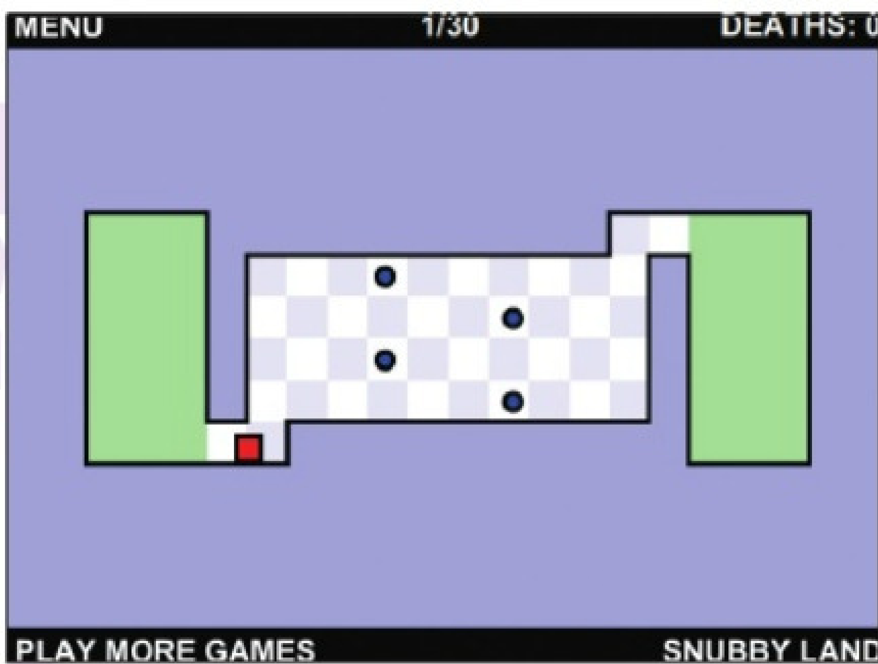
■北京 fly

在大软长篇累牍的报道轰炸下，本着“与时俱进”的工作态度，本人终于在电脑上装上了Vista，要要这个号称最稳定最安全的操作系统。其中波折颇多，先是眼花把CD光驱看成了DVD，折腾了半天光驱；好不容易装上了系统，又发现没有对应Vista的声卡驱动。刚解决了驱动问题，想上网聊聊天，才发现在WinXP、Win2003中的“附件”里没有拨号连接这个程序。在控制面板里倒腾了好一阵，其中伴随着无数的灰屏点“确定”的过程。大功告成后，打开Aero效果打算给MM显摆一下，MM却又苦着脸说完全不习惯，这也找不到那也很难找。我只好语重心长地说，如今微软牛啊，是个品牌机就是Vista操作系统，为了你以后工作上的便利，先在家里好好适应学习吧，与时俱进嘛。最后不得不说，记事本的换行功能在Vista中还是那么烂！

躲避方块

http://www.funny-games.biz/harderst-game.html

一个颇难的游戏，反应比较慢、耐心比较差的同学就不要尝试了，也许你折腾了半小时也未必能过第一关，至少我是。玩法非常简单，把一个位置的方块移到另一个位置；方向键控制移动，巧妙躲过途中来回反弹的小球即可。看似简单，玩起来真的很难。似乎很多动作冒险类游戏都有类似的设置：主角面对有规律运动的机关进行有规律的躲避。但这个游戏的小球反弹速度稍微快了那么一点点，而间距又实在小了那么一点点……第一关只能算是个练手的关卡，初步锻炼你的反应协调能力以及对小球反弹节奏的把握。如果你掌握不住节奏，那么后面几关几乎不要想了——在很长一段时间内，我都产生了一种错觉，认为不可能有能让方块钻过去的时间及空间间隔。



坦克大战

http://www.funny-games.biz/multiplayer-tank-ball.html

这可不是红白机上那个简单的坦克大战，而是一个可以联机对战的3D Flash游戏。方向键控制移动，Ctrl键进行射击。伟大领袖毛主席曾经说过，与人斗其乐无穷，这个游戏的真正奥义就在于联机对战，不过建议玩家先去单机模式自己玩一会。这个游戏的视角转换和方向控制十分别扭，需要适应一段时间才行。联机模式会比单机模式多出很多道具，需要玩家好好把握。需要注意的是，这个游戏会提示安装Adobe Shockwave插件。



超越黑白

http://www.funny-games.biz/shift-2.html

一个设计非常独特的小游戏，非常类似以前的密室脱困一类的游戏。但它的最大特色在于，当你按下Shift键时，整个游戏画面便会180度翻转过来，一些看似不可能越过的障碍，一些好像不可能到达的地方，立刻全部迎刃而解。这使我想起《古墓丽影》系列的某一作似乎就有类似的关卡设计——整个房间可以来回翻转，劳拉女士就在来回翻转中攀爬到那些看似不可能到达的地方开启机关。这个游戏亦是如此，比较锻炼人的逆向思维能力。在不可能中倒过来想一下，你也许会发现解决问题的办法竟然那么简单。



桌面混战

http://6.cn/watch/240415.html

又称Animator vs Animation，说白了就是动画人物对战动画制作者，好像是第二代，但我似乎从来没看过一代。一个动画制作者创作出来的最简单的动画人物，简单到只有一个“大”字上顶个圈那种，有了自己的生命，开始反抗，或是造反？总之把一个好好的桌面搞得乱七八糟。桌面各路图标神仙均来帮忙，Photoshop、我的电脑、Media player，但都被其打

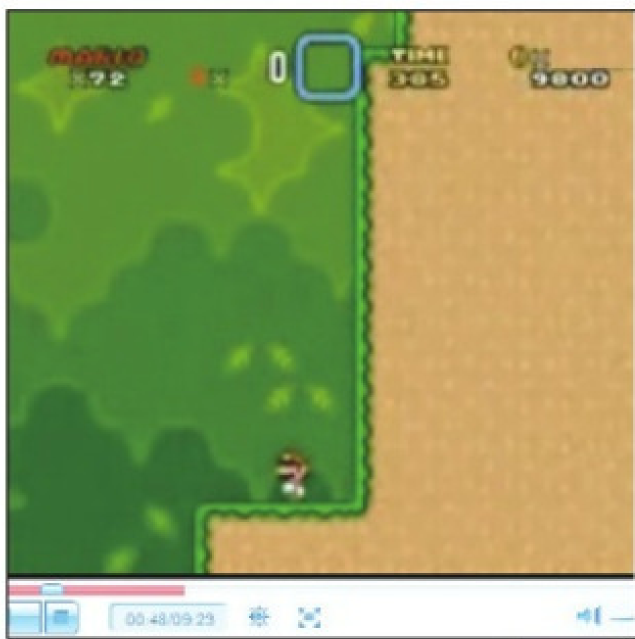
败。不可一世的它最终还是败在了杀毒软件的手里，它的后半生只能呆在杀毒软件的监狱里无聊地等待着主人的召唤，去做一些在IE里干掉广告窗口之类大材小用的活……剧情很简单，但个人比较喜欢制作者对大家非常熟悉的各种桌面图标的动画处理，尤其喜欢Photoshop的眼睛图标射出来的那道“死光”。



变态超级马利

http://v.youku.com/v_show/id_cg00XMjEyMzkzMDA

很早以前曾经有过一个变态超级马利的视频，里边的关卡被改得面目全非，极尽变态折磨之能事。制作者挖空心思布下种种看似无解的难题，但挑战的家伙却更有耐心一遍遍去尝试如何过关。这次的视频相当于第二代吧，不过这超级马利我可看不出是哪一代的哪一部作品了。和前一个视频一样，“关卡设计师”仍然布置下了一系列陷阱和谜题，而录制视频的这个家伙继续打起十二分的精神不停地在死亡与惊险之间徘徊。不知道这个挑战者和制作者是不是同一个人。如果是的话，就很怀疑这家伙是否有自虐的倾向了。不过这次与第一部视频稍有不同的是，制作者把闯关中的重复过程进行了快进处理，至少让观看者的耐心好了很多。



魔法塔防

http://www.funny-games.biz/ultimate-defense.html

刚开始我以为是套用《魔兽世界》的一个游戏，因为它用了两个《魔兽世界》里的图标，后来才发现完全不是那么回事。游戏里共有4种建筑物，分别是弓箭手（Archer）、法师（Mage）、忍者（Ninja）和龙（Dragon）。每种都可以杀敌积攒经验自行升级，无需玩家控制。弓箭手和法师都可以攻击两个格，前者攻击力低但射速快，后者攻击力高但射速慢；忍者能攻击3个格，射速和攻击力都不错；龙本人还没造过，从造价估计射程和威力都不小。另外还有一种毒魔法（Poison），产生使敌人持续减血的中毒效果，比较适合对付Boss一类的目标。鼠标左键+空格可以移动地图。游戏比较有特色的设计是采用了类似RPG的过关式地图，每个地图玩家都有100点生命和50点魔法。每丢掉一个敌人都会损失10点血，每杀死一个敌人都会得到若干点魔法，凑足75点魔法就可以使一次毒。点一下毒的图标再点一下目标即可。需要注意的有3点。一是每个建筑物可不像其他塔防游戏那样可以360度攻击，而是只能攻击前方若干格，这在建造的时候要摆对方向；二是每张地图的金币都可以带入下一张地图，这也意味着每张地图的难度都会逐次提高；三是地图上不能建造建筑的花花草草可以移除，鼠标点上后花掉50金币即可。

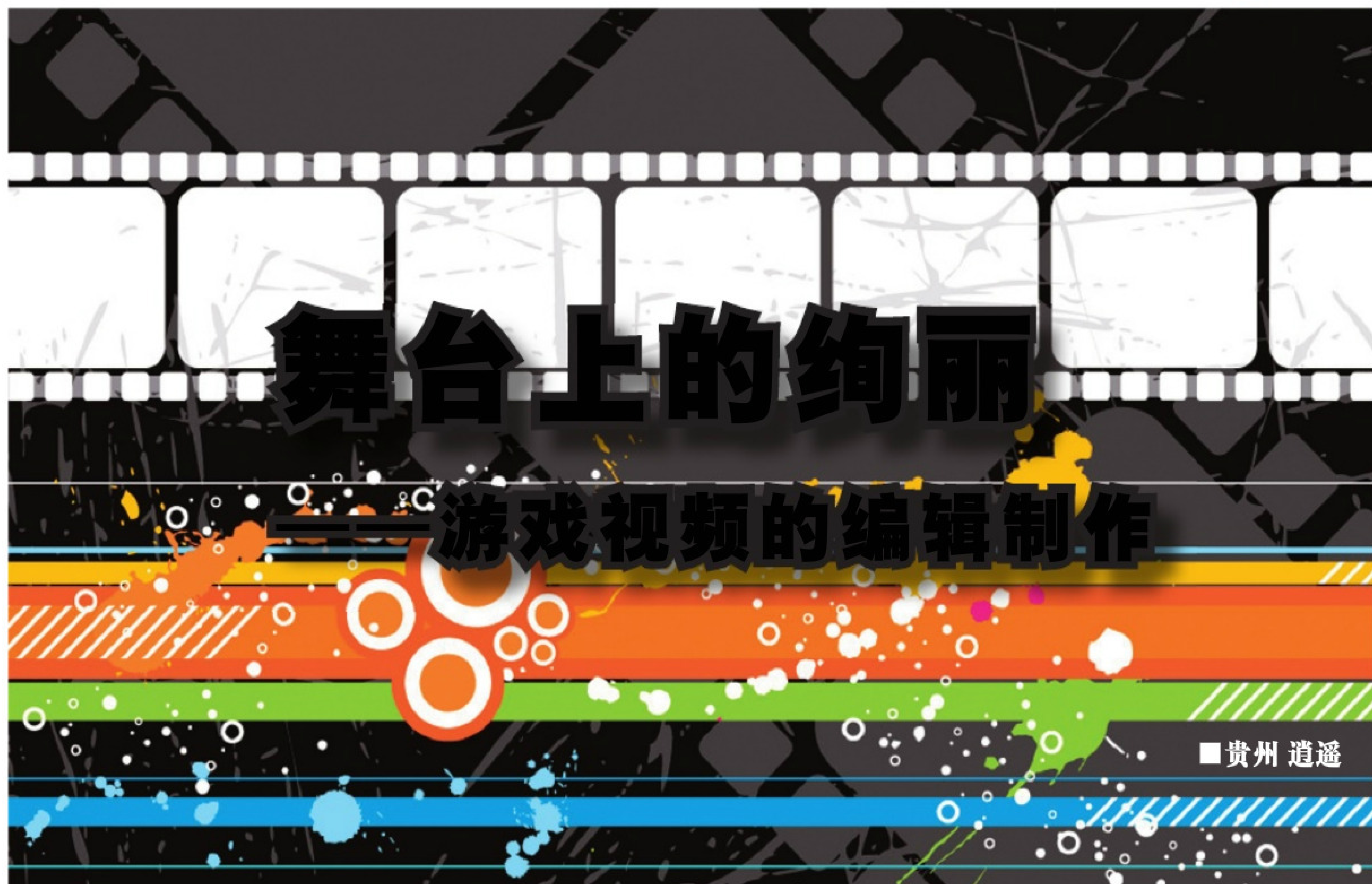


机械塔防

http://www.funny-games.biz/random-defence.html

充满金属气息的游戏。首先有10张地图供选择，难度不一，想熟悉游戏的可以选那种比较曲折的地图。游戏共有6类13种建筑。第一类是射击类，包括大炮台、小炮台及炮台升级建筑。无论是攻击力还是射程、射速，两种炮台都算是中规中矩，属于初期过渡的货色。大炮台需要有炮台升级建筑后才能造。第二类是爆炸类，包括炸弹台、导弹台和爆炸升级建筑。导弹射程远、攻击力高且有追踪功能，炸弹射程近但附带溅射效果。两者射速中等，导弹台需要有爆炸升级建筑后才能造。第三类是脉冲类，包括减速台和脉冲台。减速台射程近、射速慢，无攻击力但有减速效果；脉冲台射程中等、射速慢，但攻击力很高，需要有脉冲升级建筑后才能造。第四类是地雷和地雷升级建筑。地雷主要用于对付Boss目标，需要地雷升级建筑才能造。第五类就一种——金钱升级建筑，起提高获得金钱数量的效果。最后一类是超级炮台，需要把4种升级建筑全部升到3级才能造出来。升级建筑没有任何攻击力，占地面积也不大，找个犄角旮旯扔着就行。升级后可以全面提高射程、射速、攻击力，每种炮台还可手动升级。第二类的追踪导弹还是不错的，打着很有感觉，但是你可千万别指望仅靠它就能过关。





舞台上的绚丽

——游戏视频的编辑制作

■贵州 逍遥

关键字：游戏视频制作、编辑

有人说“人生是一场未知结局的游戏”，这句话有一定的道理，但也不尽然。不过，如果说“游戏是一场已知结局的虚拟人生”，那我想应该算是比较正确的。

多数人以为自己玩游戏目的就是打发时间，然而实际上游戏作为第九艺术，是很多现代人的精神食粮，他们对自己在游戏里的角色感同身受，在游戏中扮演自己希望成为但现实却不允许的角色。这场虚拟的人生历程，是精彩，或者有趣，或是轰轰烈烈，一切都可由你参与控制。展示现实中的自己是各类明星的特权，而展示游戏中的自己，只要你会制作视频就可以了。

目前来看，WoW（魔兽世界）是最风靡的游戏，WoW玩家做出的视频也是最火爆的。我们要感谢暴雪提供了这么好的游戏，也要感谢玩家制作出优秀的视频。你也是玩家，所以你也可以做出激动人心的视频。虽然我们以WoW为例，不过其他游戏同样也都可以按照步骤制作视频。

第一部分 选个好“剧本”——视频的前期定位

一部好的魔兽视频，或让人震撼，或让人赞叹，或让人莞尔一笑……一部好的电影，一定要有一个好编剧好剧本。同样，录制一个能让观者留下深刻印象的魔兽视频，也离不开前期的编剧。也就是说，我们要录制的魔兽视频，其表现目的要清楚。比如说是要展示自己高超的游戏操作技术，还是要记录游戏中值得回忆或有趣的场景，又或是以魔兽角色为原型，编制导演一部游戏电影。只有确定了剧本，才能更好地围绕它进行素材收集、视频导演编辑制作。

在确定了自己的剧本方向后，就可以参考一些同类剧本优秀的魔兽视频了。比如说，制作展示游戏操作技术类的视频，可以参看“盗贼皇帝Shurrik”的3部PVP视频，它们几乎影响了整整一批盗贼玩家，成为曾经的魔兽经典；还有“法神Vurtne”的PVP视频，也是极好的参考对象。这类视频制作比较简单，只要自己的游戏技术达标，足够时间里总会出现能体现技巧实力的镜头；通过裁减做成集合，配上快节奏的音乐，就足以成为一部好的视频。

至于故事场景类的魔兽视频也非常多，网上到处都是。个人觉得比较有趣的是一段搞笑魔兽视频《WoW版斯巴达300勇士》（下载地址为http://www.tudou.com/programs/view/U9rzDd0VKlg/），用2007年的大片《斯巴达300勇士》为原型，用魔兽人物再现了影片中的一幕幕精彩有趣的片段，是一个非常不错有创意的魔兽视频。截图中所示的是影片中里奥尼达将波斯使者一行人全推进深井的场景（**图1**），



用魔兽角色来表现，同样惟妙惟肖。“爱-至死不渝《十胜石》电影版MV”也是一部不错的情节类魔兽视频（下载地址为http://wowmovies.cn/down_live.asp?id=13060&down=1），它是魔兽世界原创同人歌曲《十胜石》的电影版MV，制作魔兽视频的人士值得参考（图2）。



第二部分 素材收集——视频制作的准备

一、视频素材的收集

自己录制视频片段，是制作魔兽视频素材的重要来源之一。网上提供的素材，画面质量往往没有自己录制的高，尤其是在围绕所要表现的主题选择相关素材时，网上很难有现成的资源可供下载，往往只有自己录制。

1.布景

如果是制作游戏操作技术类的视频，那么直接在PVP的同时进行录制，之后剪裁精彩片断即可，不过多数时候需要大量素材才能挑选出足够的片断。如果是制作故事情节类的视频，那么则需要围绕故事情节主题，录制截取相关的视频，许多时候甚至需要进行情节场景模拟。例如《WoW版唐伯虎之小强不要离开我》，模拟相关的场景非常简单，只需要3个人物，两只宠物，进行简单的肢体动作表演即可。其它的同类主题，都可以进行相关模拟。当然，影片视频场面越小，越易控制把握。

2.摄影就位

场景模拟以后，在演员进行表演前，要准备好摄像机并让摄影师就位录制。这里要请出的“摄影师”是“Fraps v2.9.4 Build 7039”（下载地址为http://www.fraps.com/setup.exe）。

启动Fraps，在“General”选项页中有3个选项。注意要去掉其中“Fraps Windows always on top”项的选择，取消窗口始终在最前面，以免影响视频的录制（图3）。



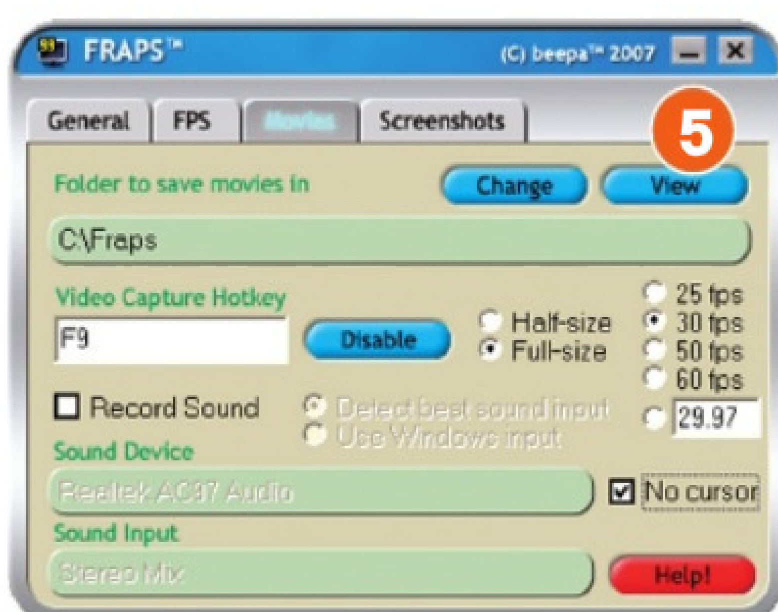
再选择“FPS”选项页，这里是用来设置FPS帧数显示信息的，包括显示的位置、颜色以及隐藏等。为了防止显示信息影响视频录制，同样要取消FPS信息的显示，选择界面中的“Disable”项即可（图4）。



切换到“MOVIES”视频设置选项页，在“Folder to save movies to”后点击“Change”按钮，浏览选择视频保存位置路径。注意，由于录制生成的视频文件体积较大，因此需要选择一个空闲空间较大的分区，最好在20GB以上。

在“Video Capture Hotkey”项中设置用于切换视频录制和停止的快捷键，默认是F9。注意修改快捷键时，不要与游戏操作的快捷键冲突。在快捷键项设置后，有视频录制大小选择。其中“Half-size”表示录制半屏，“Full-size”表示录制全屏。通常情况当然是选择“Full-size”。然后是设置FPS速度，一般使用默认的30fps。

“Record Sound”项用于设置是否录制声音，可以选择游戏配音以及使用话筒输入。不过通常情况下是在后期进行配音添加背景音乐的，因此可取消该项目，不录制任何声音。



“No sync”用于设置游戏和录制的视频不同步，一般不需选择此项；“No cursor”项用于设置是否录制鼠标，我们当然不需要鼠标来影响到视频（图5）。

“Screenshots”选项页用于设置游戏截图功能，有时可能需要游戏截图作为视频编辑素材，可对此功能进行设置。与视频录制设置差不多，可选择截图保存位置，并设置截图按键，默认是F10。然后选择图片保存格式：BMP、JPG和PNG，一般情况下选择BMP格式，虽然图片文件体积大一些，但是质量非常好。“Include frame rate overlay on screenshots”项用于设置截图上是否显示FPS。由于图片需要充当素材，因此不需要显示FPS信息，取消该项的选择（图6）。最后一个项目是设置每隔多少秒自动截图，直到再次按截图热键后停止，可根据需要选择是否启用此功能。



3.清场

在进入游戏进行录制前，还有一步工作——“清场”。无关的程序会占用资源，影响录制效果；另外，还可能造成快捷键冲突，影响Fraps的使用。为了防止视频录制受影响，需要将一切其它无关的程序统统关闭掉，尤其是杀毒软件、防火墙，以及卡卡安全助手之类的安全工具。

一般来说，要录制高清的魔兽游戏视频，将显示分辨率设置在1024

×768就足够了（**图7**），因此使用19或21英寸宽屏显示器的用户，可适当调低显示分辨率以减小视频文件的体积。在降低分辨率后，虽然桌面显示看起来有所变形，但是录制的视频是不会受影响的。另外，如果自己的电脑硬件配置不是太好的话，在进行全屏录制时，可能会不太流畅，可再适当地降低显示分辨率。此外，还要保证硬盘有一定的剩余空间储存录制的视频。



4.开始录制

一切设置完毕后，就可开始进行游戏视频录制了。进入魔兽游戏后，在屏幕上会显示黄颜色的FPS数，游戏角色开始进行“表演”。按下预先设置的快捷键，此时屏幕上的FPS数呈红色，表明正在录制。要停止录制只需再次按下录制快捷键，即可生成一段视频素材了。再次按下录制快捷键，又可继续进行录制。注意，在录制的过程中，要养成按暂停键分步录制的习惯，以过滤掉一些不必要的场景镜头。这样可以大大减小生成的录制文件体积，否则20GB的硬盘空间很快就会被视频所填满。

二、视频素材的整理

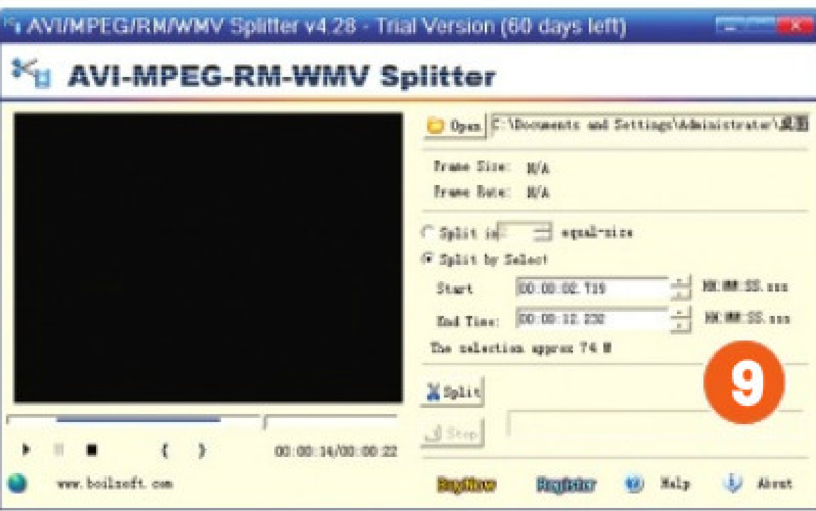
当魔兽视频录制完成后，在指定的录像保存路径中，可以看到一个或多个体积非常大的AVI文件，这就是刚才录制的视频内容了。可尝试进行播放，检测视频是否录制正常，画面是否清晰断等（**图8**）。由于Fraps录制的视频是未进行压缩的，因此播放非常清晰，但同时体积也非常大，用Fraps录像每分钟产生的视频文件体积高达200MB以上。因此，在进行后期编辑制作之前，还得对视频素材进行简单的处理。前期处理主要包括两个方面，一个是压缩减小视频的体积，另一个是裁剪不需要的镜头，将素材分割成多个片段。



1.“剪片师”——切割裁剪素材

电影毛片拍摄后，离不开剪片师的剪辑整理。在我们录制下来的游戏视频片段中，也常常有一些无用的镜头。可以使用一些简单的视频切割软件，比如“AVI/MPEG/ASF/WMV Splitter v4.28”（下载地址为http://wttele2.skycn.com/down/avi_mpg_splitter.exe），以裁剪掉无用的内容。

点击软件操作界面上的“Open”按钮，选择导入刚才录制的游戏视频文件。拖动内置播放器里的进度条，确定要剪切的部分。点击进度条下面工具栏里的左边第一个“｛”按钮，确定剪切的开始部分；然后点击右起的“｝”按钮，确定剪切的结束部分（**图9**）。确定剪切范围后，点击进度条右边的“Split”按钮；在“另存为”窗口中，确定文件名和保存路径，最后点击“保存”按钮，开始进行剪切。



由于“AVI/MPEG/ASF/WMV Splitter v4.28”是直接剪切，而不会重新编码，因此剪切速度很快。剪切保存完毕后，点击“Play”按钮，软件即调用系统默认的播放器来播放剪辑的视频。用同样的方法，剪辑录制视频中的有用部分，保留为多个片段即可。

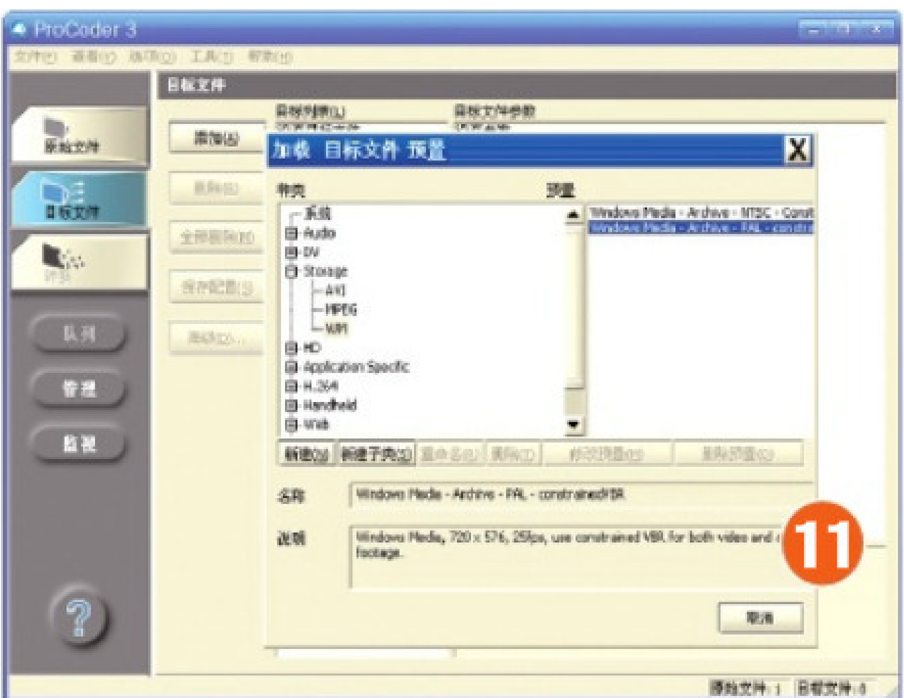
2.压缩素材

其实如果电脑配置高，硬盘空闲空间足够大，完全可不进行前期的素材压缩。只不过Fraps录制下来的视频体积实在太大，后期特效处理时太耗CPU资源和硬盘空间，因此可以适当地进行一下压缩。不过千万要注意，压缩不可过分，否则画面质量不好必将影响后期成品的效果。

启动“Canopus ProCoder v3.00.50汉化版”软件（下载地址为http://www.crsky.com/soft/2920.html），点击“原始文件”功能按钮，再点击“添加”按钮，浏览刚才录制的视频文件，也可直接将多个视频文件拖动到“原始文件列表”中（**图10**）。加载视频源文件后，在右边“原始文件参数”中可看到详细的视频信息，包括原文件的帧率、帧大小、视频编码等。



然后点击左侧“目标文件”，再点击“添加”按钮，在弹出的对话框中选择编码配置为“Storage”→“WM”，在右侧列表中选择PAL或NTSC模式均可（**图11**）。

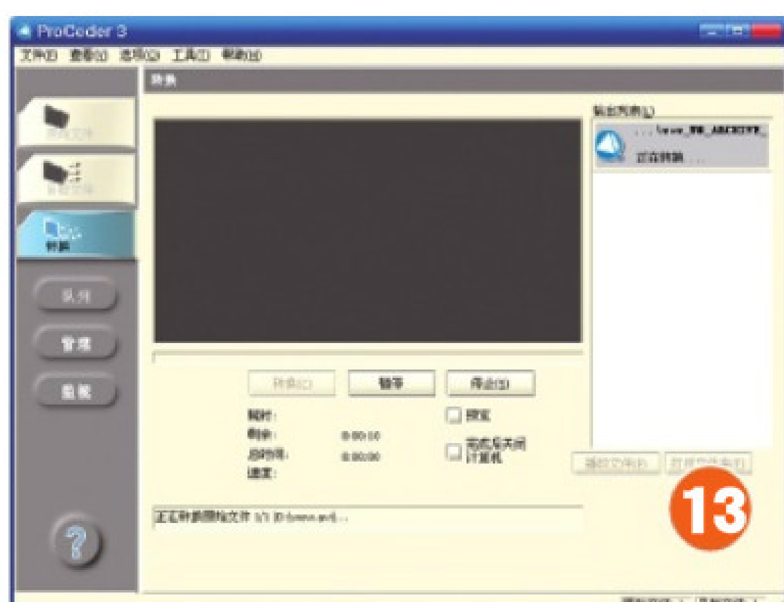


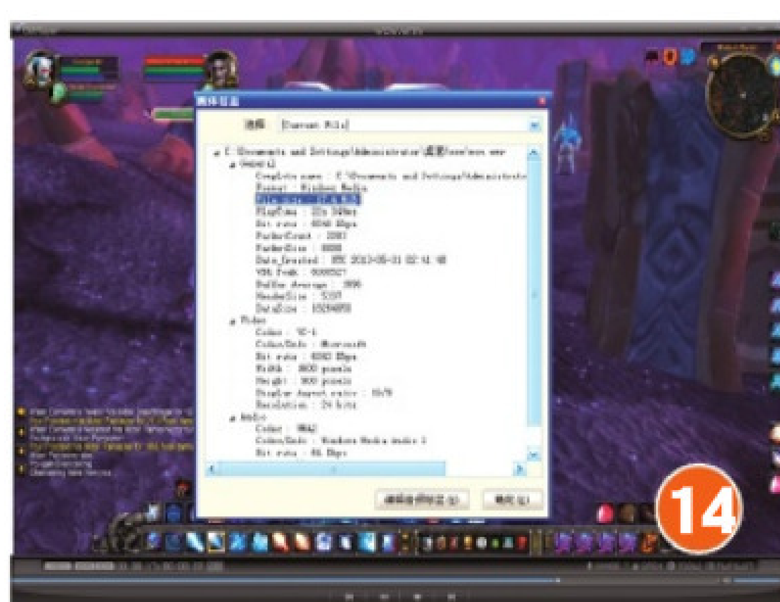
双击编码方案，确定后返回主界面，显示转换后生成的视频文件信息，包括体积大小、比特率、帧率等（图12）。在右边的详细信息中，可以直接对转换的编码方案进行修改设置。

编码设置完毕后，点击左侧的“转换”功能按钮，切换到转换界面。取消“预览”项，以便加快转换速度，然后点击“转换”按钮，即可开始进行视频转换（图13）。转换的时间可能比较长，转换完毕后，在“输出列表”中选择转换后的视频。点击下方的“播放文件”按钮，可以查看转换过的视频画面质量是否满足要求。

经过压缩后，视频体积将会减小很多，特别是高分辨率下录制的视频，压缩比更大——100余MB的录像视频，压缩后只有20MB左右（图14）。







三、音频素材的收集与处理

音频素材主要包括视频的背景音乐以及对话配音等，这些素材都是组成完美魔兽视频不可缺少的。即使只是简单的PVP技术视频，其游戏背景音乐也会由于裁减变得断断续续，仍然需要另外配音。一般来说，只想配上背景音乐的话非常容易，网上各种歌曲音乐的MP3及其它格式资源非常多，唯一要注意的是其风格要配合视频主题。而RPG类型的视频需要一些电影或游戏背景音乐及对话旁白等，就要专门提取和录制了。

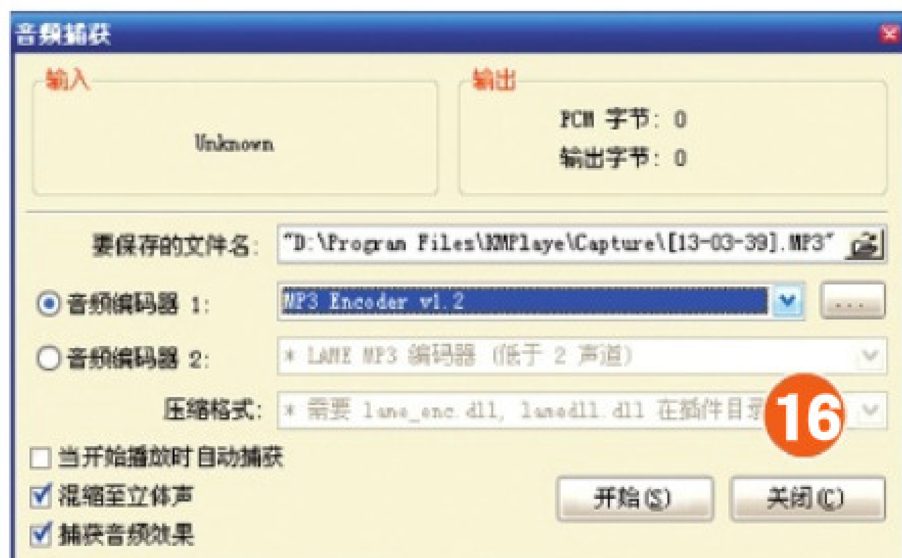
1.提取对白和背景音乐

在制作故事类的魔兽视频时，可能需要提取影片视频中的一段对白。例如前面提到的《WoW版唐伯虎之小强不要离开我》，如果少了石班瑜给星爷的夸张配音，那最终的视频效果必定大打折扣。提取影片视频中的一段对白很简单，可使用一些常用的影音播放软件，例如KMPlayer播放器就可快速抓取对白语音。

启动KMPlayer，打开视频文件进行播放；拖动播放条到要提取对白部分，暂停视频播放。然后右键点击播放窗口，在弹出的菜单中选择“捕获”→“音频：捕获”命令（图15）。



打开编码设置对话框，选择“音频编码1”为“MP3 Encoder v1.2”，并设置保存路径（图16）。设置完毕后，点击“开始”按钮，然后继续播放视频，即可将视频中的对白音频部分截取。对白截取完成后，点击“停止”按钮，即可将对白保存到指定的路径。



提取影片的背景音乐也与此类似。如果能从网上搜索到电影原声，直接用其作为素材，则效果更好。但如果需要提取大量的对白或背景音乐，使用播放器自带的音频捕获功能，不太方便音频的预览，则可使用专门的影片音频提取工具“Easy Video to Audio Converter v2.06”（下载地址为http://www.xdowns.com/soft/softdown.asp?softid=30190）。

启动Easy Video to Audio Converter，点击工具栏上的“打开”按钮，指定要导入的影片或视频路径，确定后打开视频文件（图17）。



再点击“设置”按钮，选择提取的音乐存放路径（图18）。



点击播放条上的“播放”按钮，拖动播放条上的滑块，选择提取影片的开始时间。

然后点击“起始时间”按钮，再选择提取影片结束时间，点击“结束时间”按钮（**图19**）。最后点击工具栏上的“转换”按钮，即可开始自动提取指定的影片片段原声MP3了。



如果需要提取游戏的背景音乐，则可使用“FMV-Extractor 1.3”“Game Audio Player v1.32”之类的软件进行提取。很多游戏背景音乐也可以在网上找到，WoW甚至还有原声CD。

2.录制配音

有些情况下，可能需要自己录制一些视频中的对白，一般适用于自编自导的视频。

启动“Advanced MP3 WMA Recorder”，点击界面中的“OUTPUT SETTING”按钮，打开设置对话框（**图20**）。

在“Format select”中选“MP3 format”，设置保存类型选MP3，并指定保存路径。然后点击界面中的“Record”录音键，开始配音录制。结束后点击“Stop”按钮即可。录制完毕后，可点击播放按钮，试听效果。



3.声音素材的剪辑与调整

由于音乐很长，我们可能只需其中的某段音乐，因此可以用音频分割器把需要的音乐分割出来。

启动“MP3 Splitter v3.0.189”（下载地址为http://soft.mumayi.net/downinfo/8911.html），点击界面上的“打开MP3”按钮，调入音乐素材文件。选择分割模式为“按帧数”，可通过“播放”按钮确定要截取音乐的开始和结束时间。拖动下方的滑块，选择要提取音乐的开始时间，点击“起始时间”按钮；然后选择结束时间，点击“结束时间”按钮，即可选择音乐时间段（**图21**）。最后在“输出文件”中指定文件保存路径及文件名。点击“开始”按钮，需要的音乐片段就被提取保存到指定路径下了。



字幕对白素材的收集

对于情节类的魔兽视频，很可能需要加入对白或MV字幕，效果才更明显。例如前面的魔兽视频《WoW版斯巴达300勇士》，缺少了原来电影中的字幕对白，让人感觉美中不足。字幕对白可以在后期视频处理过程中，手工添加对白，但是如果对白内容较多，或者是一些英文对白的话，手工输入就比较麻烦了。因此，需要提前准备好字幕素材。

MV之类的歌曲字幕，直接从网上搜索就可以下载到，保存TXT文本文件即可。对于影片中的字幕，也可以从网上搜索，最全的字幕库是“射手网”（http://shooter.cn/）。直接在网站中输入要搜索的影片名称，选择搜索类型为“字幕”，点击GO按钮，即可搜索到相关的字幕文件了，直接下载即可。从射手网上搜索下载的字幕文件都是TEXT类型的，用记事本打开后，删除其中的时间标记，保存文件即可。

对于搜索不到字幕的影片，如果是外语片的话，可以使用DVD字幕工具“SubRip 1.50 Beta 4”（下载地址为http://www.onlinedown.net/soft/40069.htm），手工从DVD视频中提取。

启动SubRip，点击菜单“文件”→“打开Vob文件”命令，弹出文件打开对话框。点击界面中的“Open Dir”或“Open IFO”按钮，打开影片IFO或者VOB文件目录，会在右边出现VOB文件的选择项。选中包含正片字幕流内容的VOB文件，左侧选择字母流的语种（目前OCR功能只限西文字母类语言使用），其他保持默认设置。点击“开始”按钮，SubRip就会开始搜索VOB中的字幕流。开始时会有提示，可以选择正确的OCR颜色，之后再次出现同样的字母软件就会自动识别。

全文识别结束后，SubRip还提供“Post OCR Correction”功能对识别文件进行自动校正。识别结束后，点击菜单“文件”→“另存为”命令，可将字幕保存为SubRip格式的字幕文件。

由于SubRip识别中文字幕比较困难，因此对于没有字幕的中文影片，那就只有手工输入字幕了。



下载字幕文件



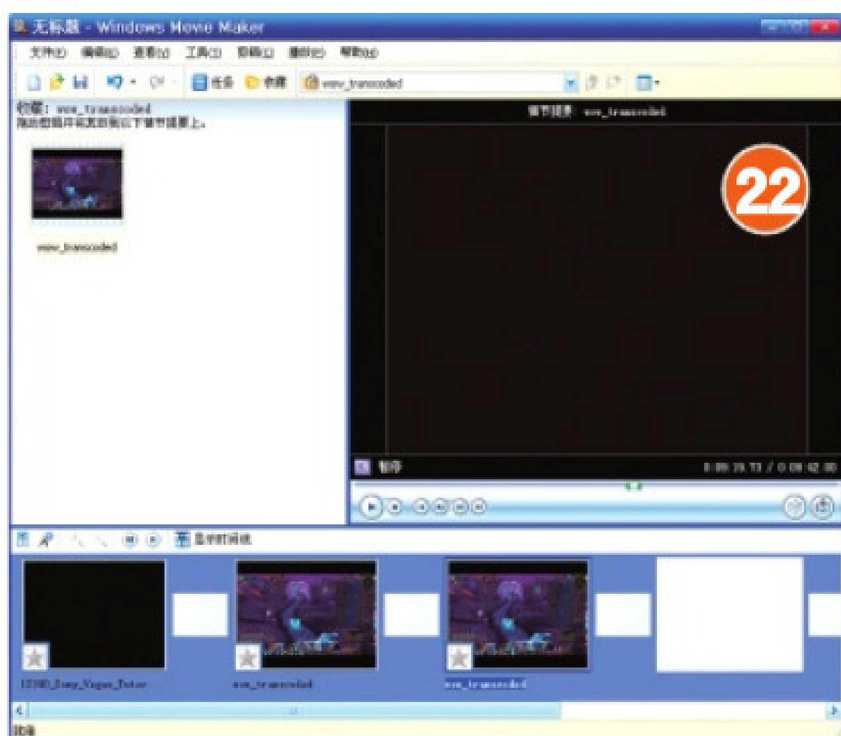
识别VOB字幕

第三部分 操刀执导——影片制作篇

所有的魔兽视频素材准备完毕，下面就可以开始视频的制作了。魔兽视频的制作过程，包括剪辑视频片段，设置转场效果，添加音频与背景音乐，添加字幕，设置视频特效等。视频的编辑软件比较多，比如“会声会影”、Adobe Premiere Pro、Windows Movie Maker等。这里我用得比较顺手的是“Sony Vegas v8.0b”——法神Vurtne也是用这个工具制作视频的。

一、“粗编”——剪辑连接视频素材

“粗编”是专业影视制作领域过程中不可缺少的一个流程。在这里主要是指对视频素材的一些基本编辑操作，包括将素材添加到轨道、剪断、删除、移动、修剪、连接等。如果制作的是技术操作类的魔兽视频，可将视频片段连接成一部完整的操作视频即可；如果是故事情节类的视频，则还需要利用前面准备好的视频素材，精心编排，构成一个完整的故事。我们可以用微软提供的“Windows Movie Maker 2.1”工具（下载地址为http://www.onlinedown.net/soft/38415.htm），来完成视频的精编。



启动Windows Movie Maker，点击左侧“捕获”→“导入视频”，将刚才录制的视频素材全部导入编辑工具。将视频素材按次序依次拖到下方的“时间线”上，然后点击“显示情节提要”按钮，即可看到排列的视频了。拖动视频素材片段，可调节视频片段的次序（**图22**）。



现在需要为不同的场景片段中添加视频过渡效果，例如，可在两次PK片段中，使用翻页效果进行切换。点击工具栏上的“收藏”按钮，展开左侧收藏侧边栏；选择其中的“视频过渡”项，显示所有视频过渡效果。选择喜欢的效果，将其拖到下方时间线上2个片段之间的过渡框内即可（**图23**）。

点击菜单“工具”→“片头和片尾”，在显示设置页面中选择“在时间线中的选定剪辑之前添加片头”，然后输入字幕文字，并选择下面的更改字体或动画效果。完成后点击“完成，为电影添加片头”，字幕即可被添加到片头时间轴内，可拖动片头调节到任意位置（**图24**）。用同样的方法，可以为每段视频都添加字幕。



将音乐素材拖入“收藏”中，然后添加到时间轴区域的“音频/音乐”内，拖动调节其位置即可。至此，一部简单的魔兽视频就完成了。点击菜单“文件”→“保存电影文件”命令，即可将制作好的魔兽视频保存为WMV视频格式。注意，在保存时要选择保存为最佳质量，以便于以后进一步进行处理。

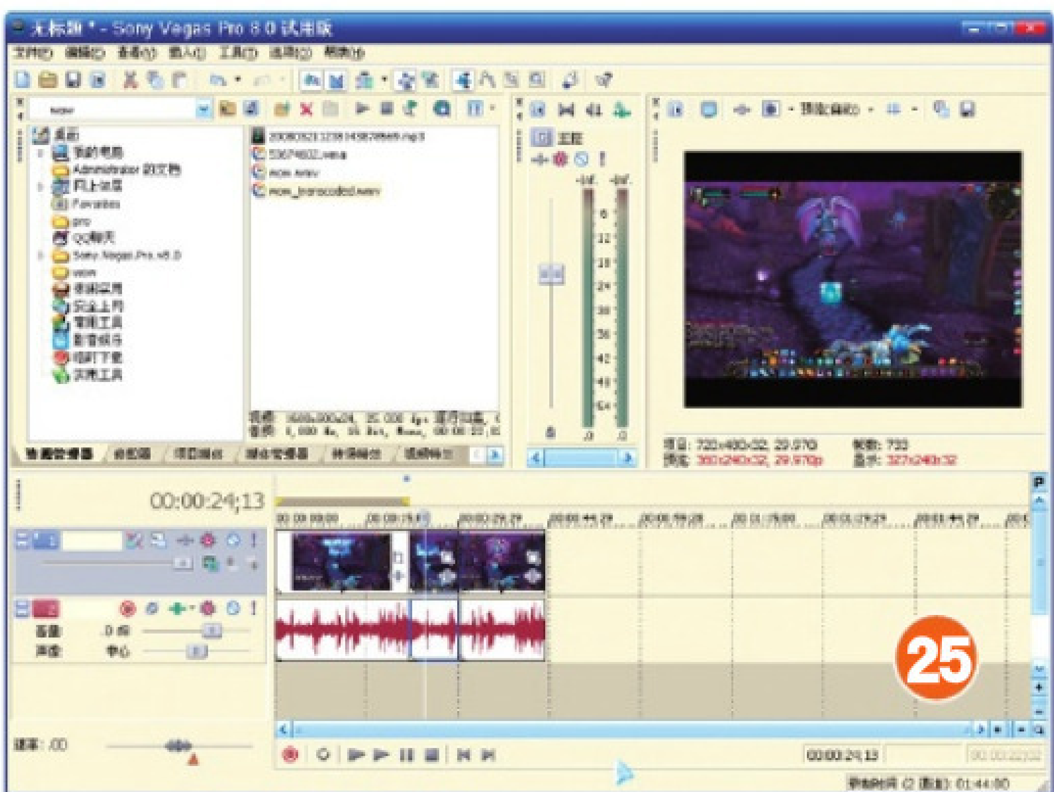
二、视频特效的添加

前面已经完成了一部简单的魔兽视频的制作，但是效果并不是很精致。比如缺少网络上魔兽视频的那种绚丽的特效，没有添加对白等。现在，我们用“Sony Vegas v8.0b”来完成视频特效的添加，甚至可以代替Windows Movie Maker完成粗编的工作。

1.简单编辑

启动Vegas，在“资源管理器”中浏览刚才准备好的素材文件夹。拖动某个视频素材或刚才“粗编”生成的视频到时间线窗口，选定的素材就会被添加到时间线轨道上。调整某个视频段的时间指针到需要切断素材的位置，按下键盘上的“S”键，或选择主菜单的“编辑\分割”命令，可将视频素材分割成两段。把鼠标移动到素材的开始点或结束点，鼠标的图形会由一个箭头变成一个长方形图标，这时按住鼠标左键进行拖拽，素材就会相应地改变长度，从而达到修剪素材的目的。视频片段可以直接用鼠标拖动，排列调整次序（**图25**）。

在进行了简单的编辑后，就可以继续后面的视频特效添加操作了。

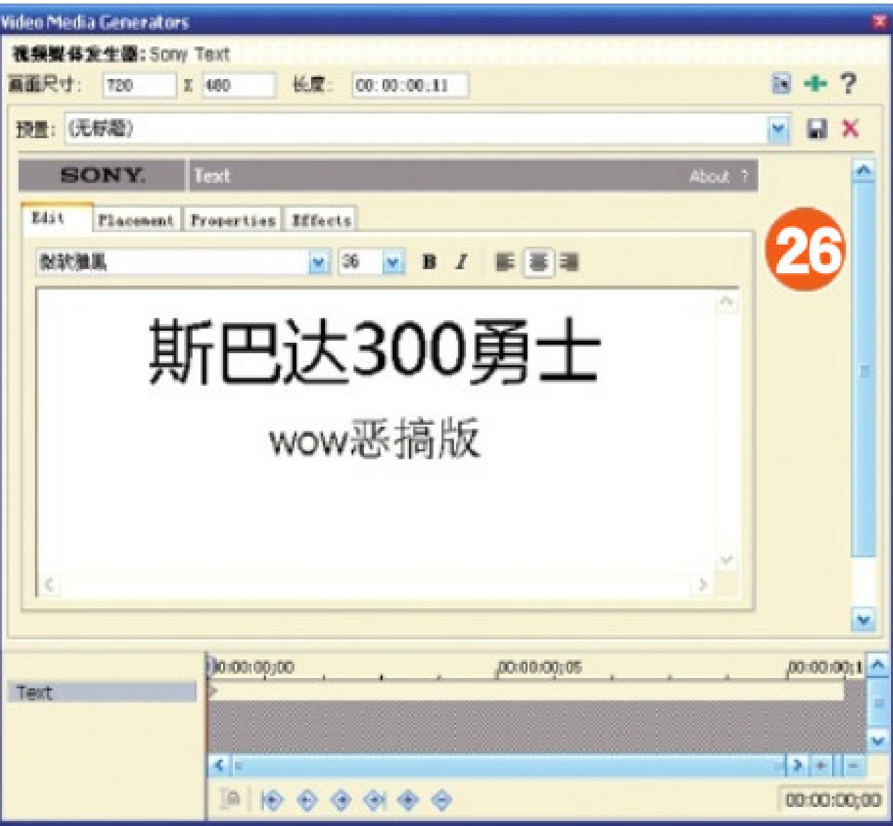


2.“封面”——片头字幕扫光字特效

每一部魔兽视频，都有一个片头。从片头字幕的效果，往往就可以看出视频的制作水平高低。因此，可以说片头字幕是魔兽视频的封面。

我们要让自己的视频吸引人，就一定要制作一个吸引人的片头字幕。这里介绍一个为片头字幕添加扫光字的效果。

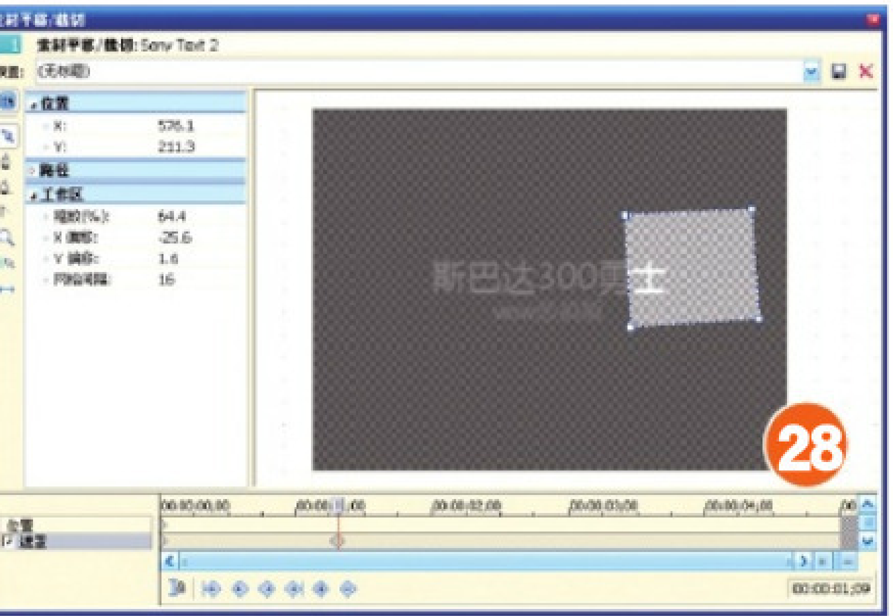
首先，要下载安装“最新光效插件Radiance for Vegas 8.0”（下载地址为http://soft.dvedit.cn/soft/02/down-1287.html），并启动其中的“FPE[1].Radiance.Activation.exe”激活此插件。



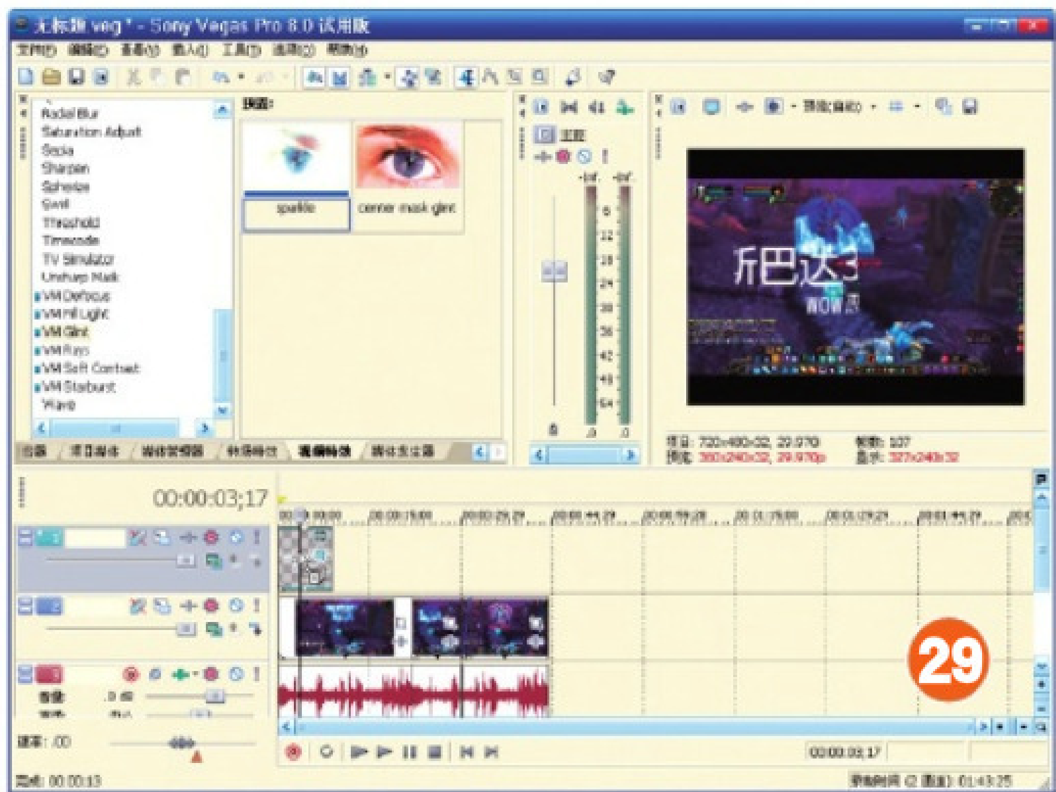
Vegas启动后，右键点击时间轴线左侧的轨道区，在弹出的菜单中选择“新建一个视频轨道”命令，新建空白轨道。选择新建的轨道，点击菜单“插入”→“文本媒体”命令，打开文本播放对话框，输入一段文字，并在上方将轨道时间长度设置为6秒左右（图26）。

然后关闭文本媒体对话框，在时间线上点击文本媒体轨道上的“素材平移/剪切”按钮，打开素材编辑对话框，勾选其中的“遮罩”项。然后点击左侧边栏上的“锚定生成工具”钢笔按钮，绘出一个矩形的封闭遮罩（图27）。

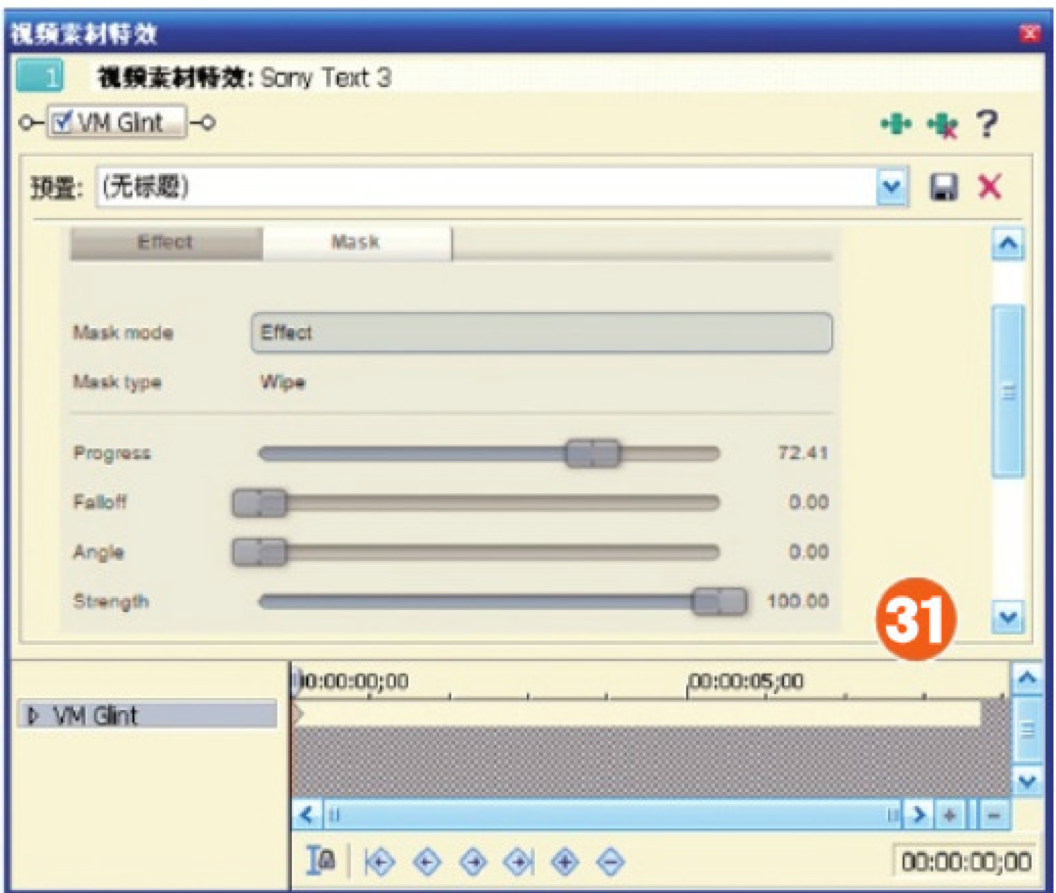




再拖动下方的时间轴，在时间轴上约“00:00:01:00”处，用鼠标拖动刚才的矩形遮罩到画面右侧边，建立一个关键帧（图28）。这样即可实现遮罩从左向右的运动，使文字逐渐显示。







关闭遮罩对话框，点击上方资源管理器处的“视频特效”选项页，在其中选择VM发光插件中的“VM Glint”星光效果组（图29）。

在特效列表中，选择“sparkle”特效拖动到刚才的文本媒体轨道上。自动打开视频特效对话框，首先调节发光方向的数目“Streaks”，设置为1，表示闪光方向竖直向上（图30）。

然后进入“Mask”选项页，将“Mask Mode”设置为“Show mode only”，只显示遮罩以方便调整。此时，预览窗口出现插件自带的遮罩效果，可对其进行调节（图31）。

设置关键帧，使“progress”值逐渐增大。然后再返回到插件对话框，将遮罩改为显示“Effect”。此时，再预览一下，可以看到漂亮的扫光字效果已经出来了！

提示：添加对白字幕

在新建文本媒体时，在设置对话框中有一个“Placement”选项页，可以设置字幕的位置，默认是显示在画面的中央。改变此位置的大小，就可以实现在某一时间段添加显示对白字幕。

3.“回放”特效

在视频中，有一些经典精彩的动作片段，可能需要重点突出。有些视频制作者是采用多次重复播放的效果进行突出，这样过于平淡，可以来一点新鲜的。比如让视频正放了以后，再倒着放，实现回放特效。

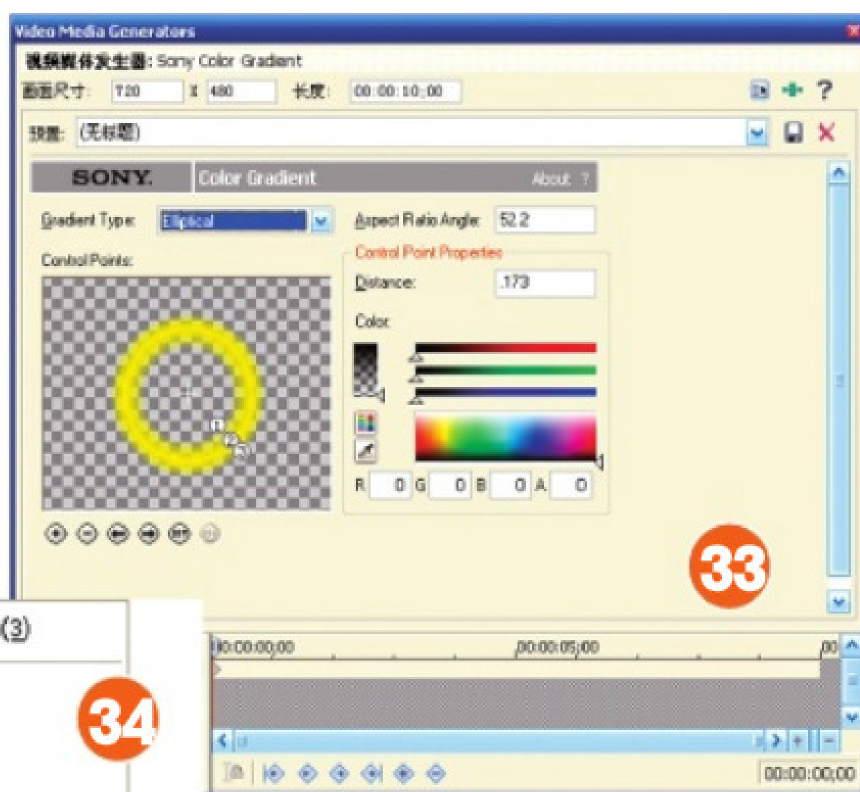
实现的方法很简单。选择要回放的片段，按住Ctrl键，拖动到空白时间轴处，即可复制所选择的视频片段。然后用鼠标拖动调节视频片段在时间轴上的次序，将复制的片段置于源正常片段与后一片段之间。再在复制片段上点击右键，在弹出的菜单中选择“反转”命令，即可实现该段视频的重复回放（**图32**）。



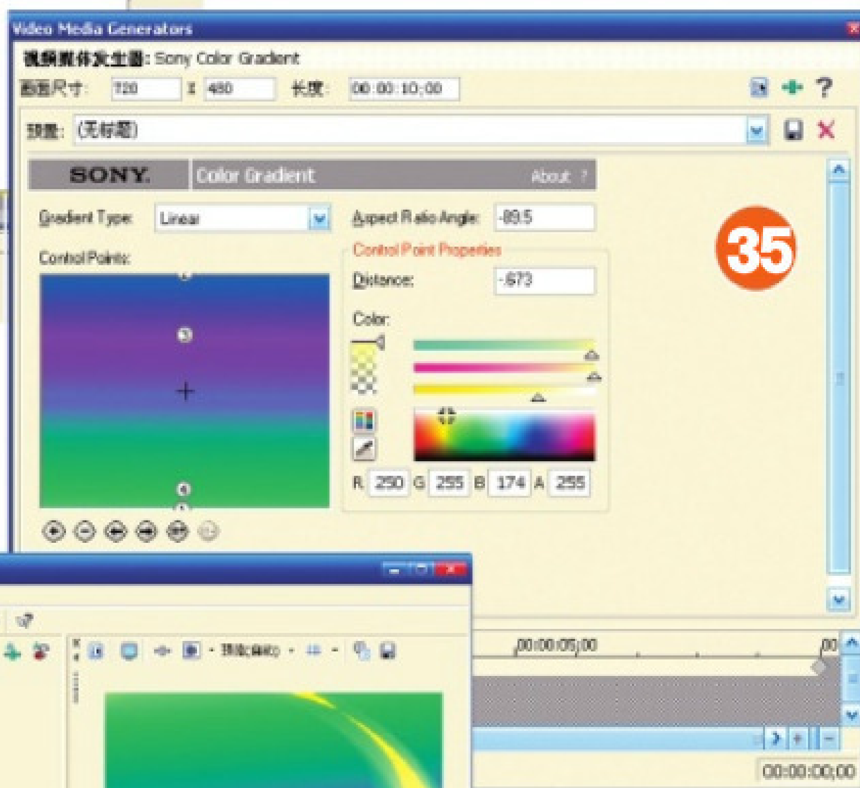
4.炫彩光影效果

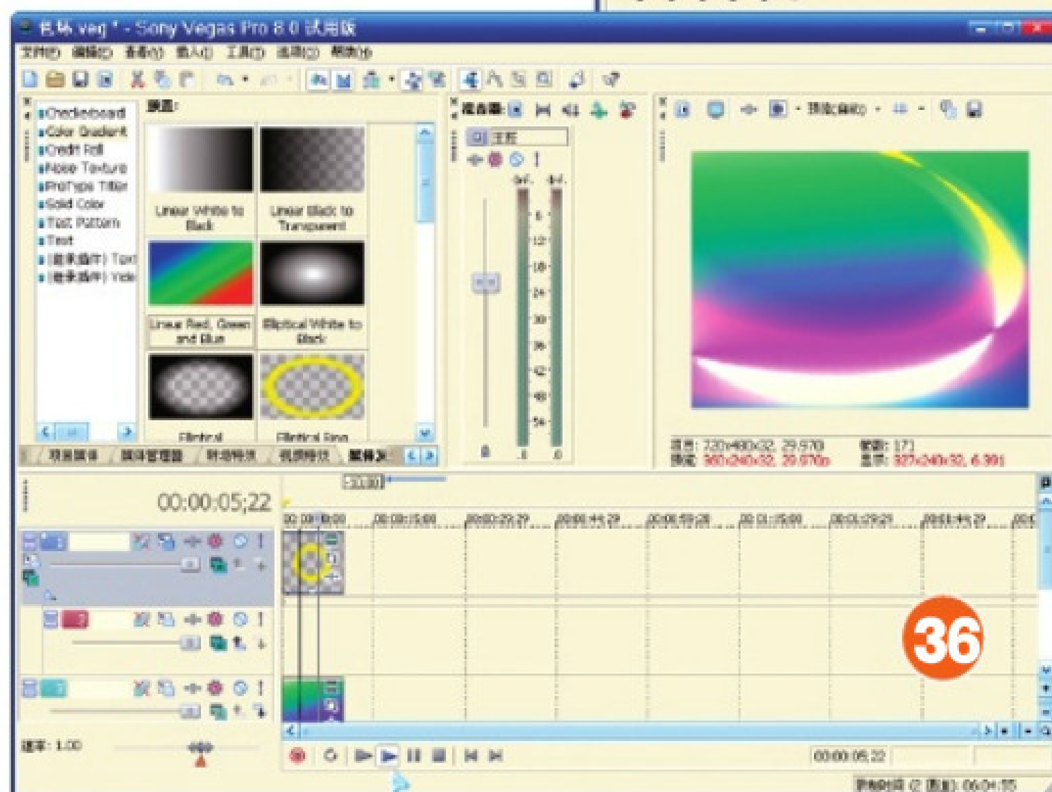
在魔兽视频中，各种攻击特效非常炫丽，不过我们还可以自己手工添加一些光影效果，让魔兽视频更加炫目。这里以添加七彩光环效果为例：

在轨道区新建3个新的视频轨道，选择第一个视频轨道。点击上方“媒体发生器”，从中选择“Color Gradient”，拖动其下的“Elliptical Ring”到第一视频轨道上。在弹出的媒体对话框中，使用如图所示的设置值（**图33**）。然后关闭对话框，点击第一轨道上的“合成模式”按钮；在弹出的菜单中选择“减淡”命令，设置为减淡模式（**图34**）。保留第二个轨道为空白轨道，以便合成的3D效果向下作用。选择第三个轨道，从“Color Gradient”中拖动“Linear Red,Green,and Blue”效果到第三个轨道上。在弹出的对话框中，将旋转角度“Aspect Ratio Angle”为“-89.5”，距离“Distance”为“-.673”，并设置控制点如图所示（**图35**）。关闭对话框，现在看看3个轨道的叠加效果，是不是产生了一个旋转的长彩光环了（**图36**）。





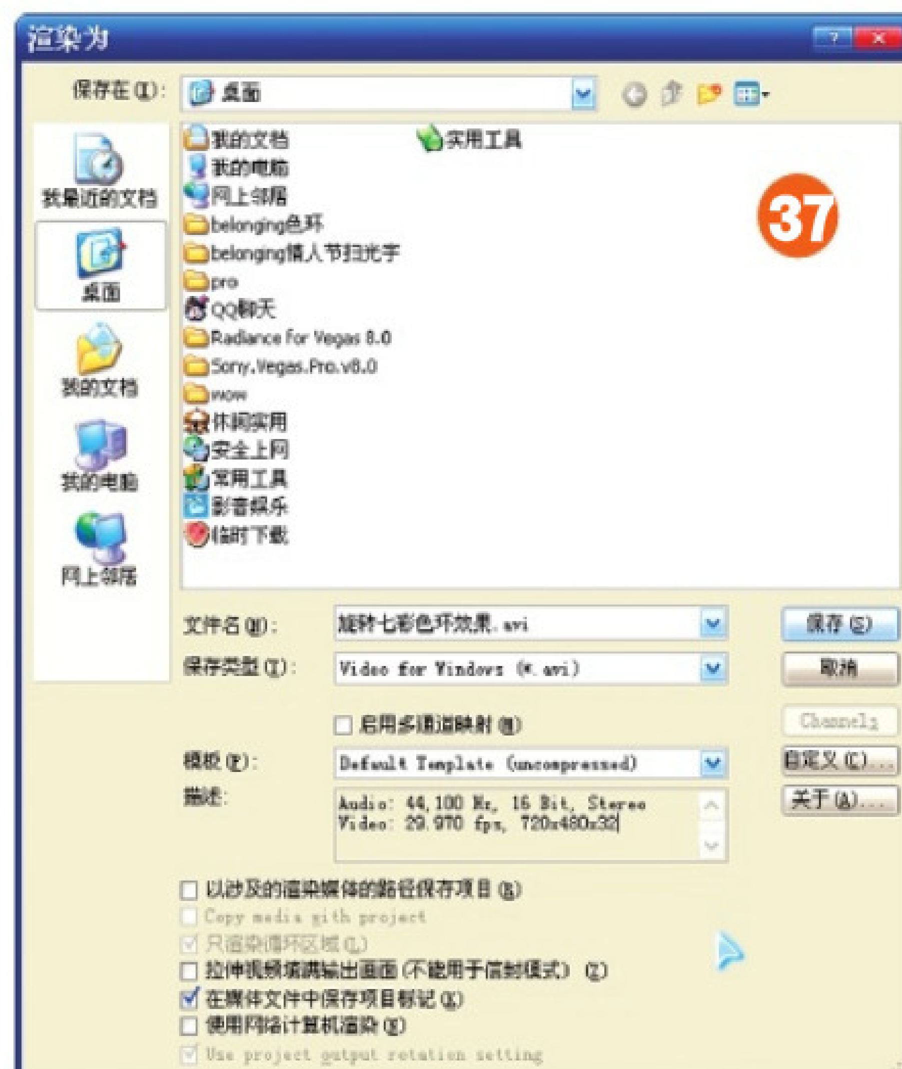




此外，在Vegas中还有其它丰富的特效插件与转场效果，可以让魔兽视频极为出彩。视频特效设置完毕后，就可以进行音效处理了。一般来说，魔兽视频的音乐素材直接新建一个音频轨道，并将其拖入添加即可。处理方法与视频编辑剪切是一样的，因此也就不多介绍了。另外，可以增添音量。音效处理过程中，关键是要将视频与音效同步，所以音频与视频轨道的时间轴要设置好。

三、出片——视频渲染输出

用Vegas为魔兽视频添加完各种特效，精心处理完毕后，就可以渲染输出视频了。点击菜单“文件”→“渲染为”命令，在弹出的对话框“模板”设置项处，可选择视频压缩质量。如果要保持视频清晰度的话，则可以选择为“Default Template(Uncompressed)”，即保持视频未压缩状态进行渲染（**图37**）。点击“保存”按钮，即可输出魔兽视频了。



战斗在IM之巅
——写在Baidu Hi诞生之后

百度Hi

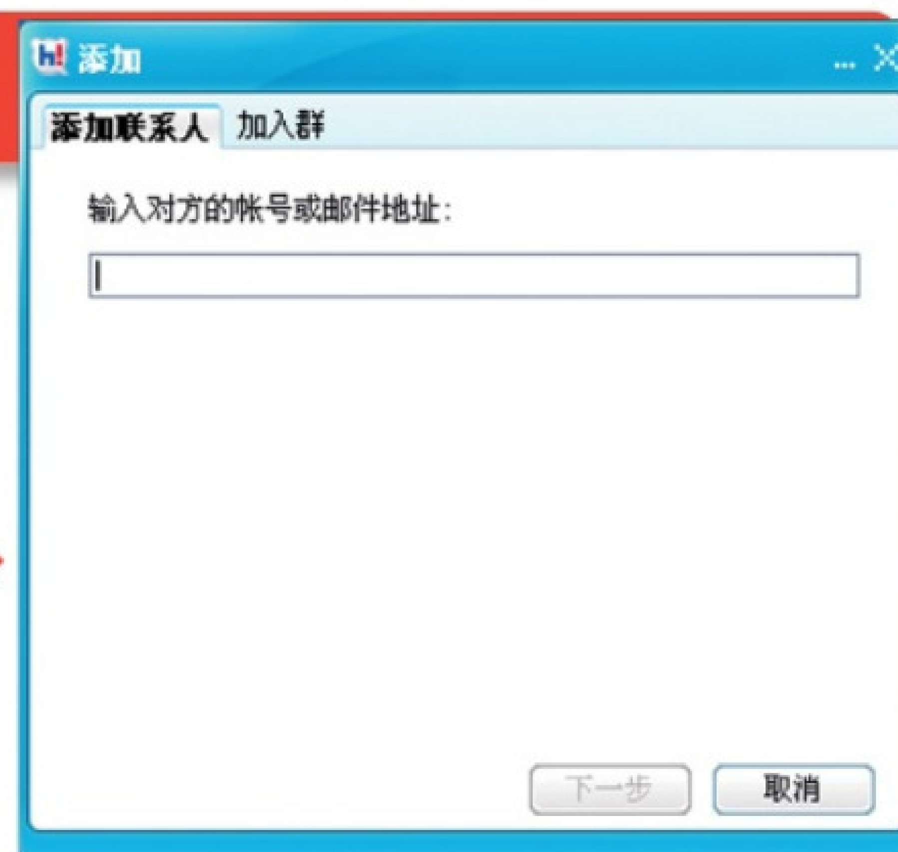
■天津 FinWell

关键字：Baidu Hi、对比试用

2008年3月底，百度自己的IM工具Baidu Hi（以下简称Hi）开始进行公开测试。千呼万唤，Baidu的秘密工具终于展现在人们面前。新生事物的诞生，自然免不了一番评头论足，有比较才有选择。这次我们选取了大家熟悉的QQ、Windows Live Messenger（以下简称WLM）以及谷歌的Gtalk来和Hi进行比较。

一、账号获取以及安装方式

Hi的这次公开测试采用了类似于Gmail的用户邀请模式进行——已获得测试账号的用户可以邀请自己的朋友进行Hi的体验。一种方式是输入对方百度账号进行邀请，系统会向该账号发送消息。用户登录百度后，通过系统消息的链接，可以激活该账号的Hi登录权限。如果对方没有注册百度账号的话，则可输入对方的邮箱地址，系统会通过邮件方式发送注册邀请。



QQ用户账号的获取十分方便，只需在网页上或通过QQ软件进行简单的注册申请，即可拥有一个可立即使用的账号。由于用户数量巨大，一些年代久远的号码已经具有一定的升值潜力，一个6位甚至7位的QQ号码卖到数百元已不足为奇了。随着QQ号码位数的逐渐增多，以及使用号码登录存在的安全问题，QQ同时也开通了邮箱作为账号登录的方式，给用户多了一个选择。



WLM的前身是为人熟知的MSN Messenger，其最初是通过注册Hotmail邮箱作为登录账号。随着微软Live战略的推出，WLM的登录账号统一到了Live ID下。用户在注册时，可以选择使用Hotmail的邮箱，也可以选择注册自己已有的邮箱作为登录名。





Google的IM软件Gtalk目前还处于Beta测试中。和Google的其他产品一样，Gtalk也是通过Gmail账号进行登录的。Gmail账号目前已经不再需要邀请，可以自由注册。Gtalk虽然是一款独立的IM软件，但Google用户几乎可以在任何时候登录Gtalk和联系人进行交流。例如在使用Gmail的时候，甚至还有专门网页版的Gtalk，无需下载客户端，即可登录使用。

点评： 对于IM软件来说，一个简单易用的账号是稳定用户群的基础。QQ目前9位的账号已经不容易记忆了，利用邮箱作为登录名，已渐渐显示出其优越性。其次，目前IM软件已不仅仅是传统意义上单纯的即时通信软件，其角色已向功能整合软件逐渐转变——除去软件自身最基本的通信功能，后来加入的越来越多的功能都是为整合某个IM公司系列服务而进行的。因此利用一个账号使用全部功能，也逐渐成为一种趋势。例如微软曾经的passport转变为现在的Live ID，Baidu hi不再提供单独的账号申请等。而邀请的方式，是目前饱和市场中获得用户的有效手段。

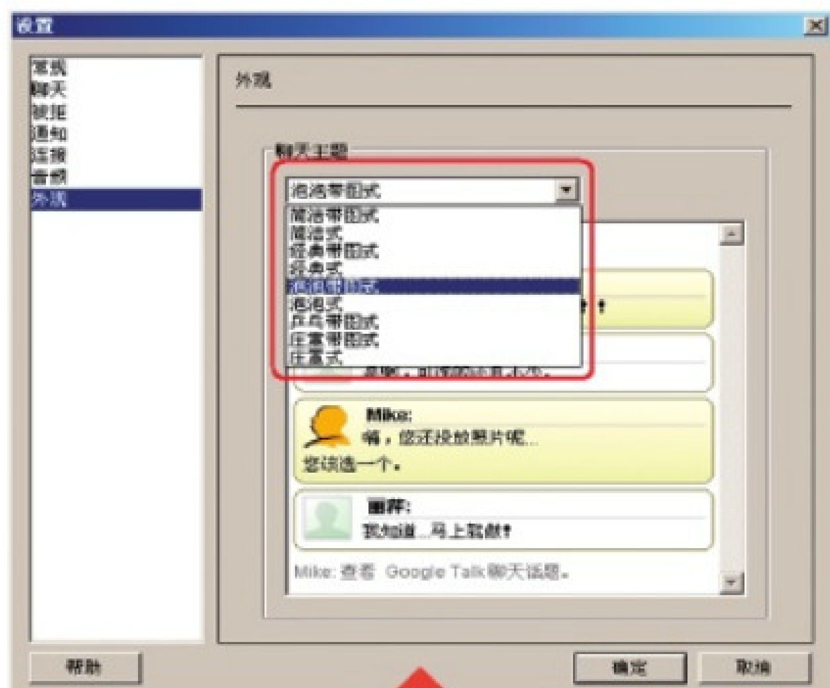
二、界面



Hi的经典界面采用了WLM的风格。大概是还处于测试阶段，主界面上没有整合类似于QQ和WLM上的各种内容面板，整体风格趋向于简约。Hi支持换肤功能，目前提供了蓝色和红色两款主题皮肤，没有提供类似于WLM任意定义皮肤颜色的功能。正式版推出后，相信会有更多的界面方案供用户选择。

经过几年的发展，QQ的界面设置可谓是最丰富的。除了可以定制界面颜色以及透明度之外，还可以选择下载不同的主题包以及更换界面皮肤。网络上还有大量现成的皮肤资源下载，可定制程度相当高。除了丰富的皮肤资源，QQ还支持自定义界面左侧的内容面板，适当减少一些不常用的面板图标，可以减少QQ界面的臃肿杂乱程度。





Gtalk界面显得相当简陋，不过它提供了数款聊天主题，可以选择聊天对话的显示方式，也可谓新颖。

WLM的界面延续至MSN，用户自定义方面提供了简单的配色方案选择，用户可以任选一个主题颜色，然后WLM会自动应用该配色到整个界面。WLM的配色相信是经过精心设计的，无论选择哪种颜色，其搭配出来的界面色调都相当赏心悦目，即使选择大红等鲜艳的颜色，也不会有突兀感。相对于WLM丰富的配色方案来说，Hi的皮肤功能略显薄弱，需要有插件支持，才能应用各类皮肤文件。

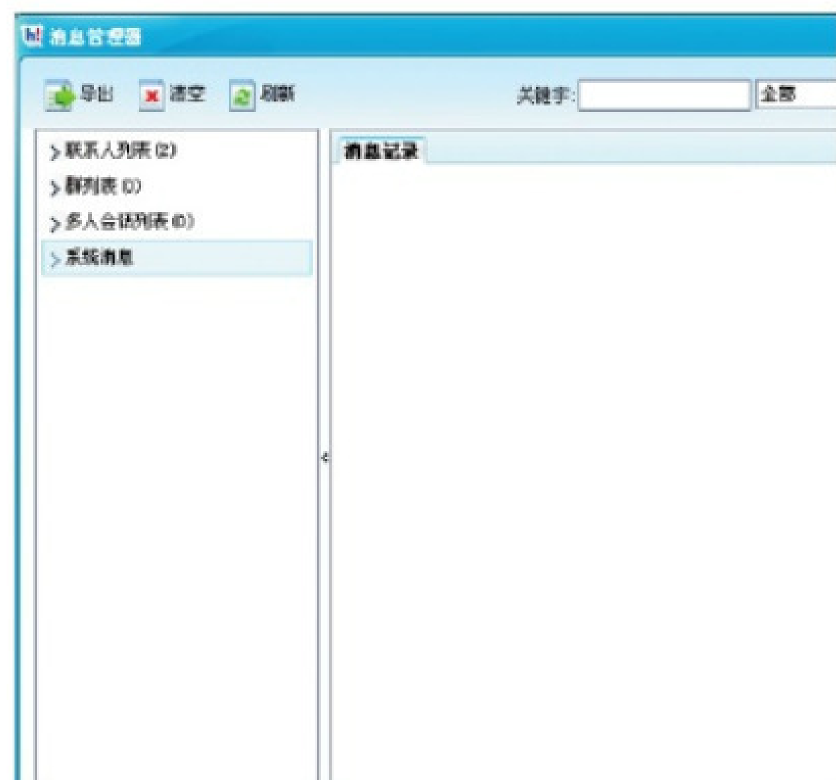


点评： 提到Baidu大家自然会想到Google，笔者测试前以为Hi会类似Google talk。不过Baidu Hi实际上更接近WLM，但比它更简约，符合目前网络流行的风格。或许有人会认为Hi抄袭严重没有创意，不过自从最早的IM软件ICQ诞生后，除了往上面添加新功能外，IM软件基本没有界面上的创新。现下IM软件发展已经成熟，不太可能强求新软件要有创新了。

三、聊天功能

Hi的功能及界面模仿WLM的程度较深，聊天窗口的布局几乎和后者一模一样。右侧的“发送”按钮可以选择是直接键入“Enter”还是“Ctrl+Enter”发送消息，兼顾了QQ和WLM用户的操作习惯。





Hi的聊天窗口打开后，会显示最近一次的聊天记录。下方工具栏中的“消息记录”按钮，可以打开“消息管理器”查看和此联系人的所有聊天记录，并可进行导出等操作。目前Hi的聊天记录的导出仅支持TXT格式，期待在以后的版本中能有更丰富的格式供用户选择。

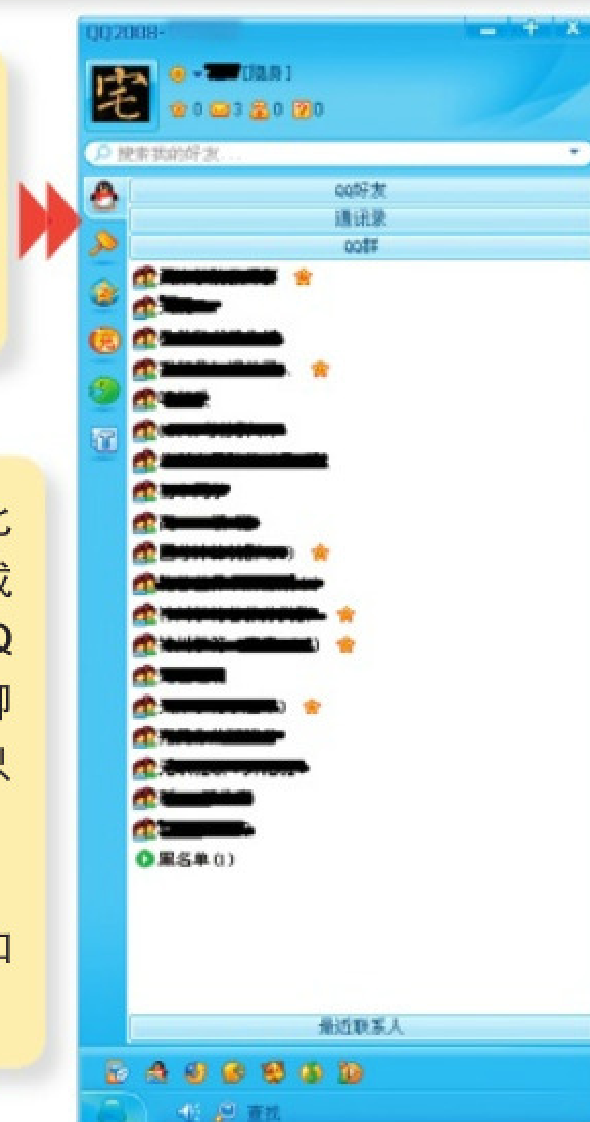
Hi支持群操作，目前公测阶段，邀请30个用户参加测试，可以获得建群资格。





2008版的QQ聊天界面变化最大的便是聊天记录的显示。对比以往版本的向下打开聊天记录窗口的显示方式，新版本QQ的聊天记录采用了侧面开窗口的形式。对于用户来说，可以一次浏览更多的聊天记录，还可以方便地进行换页、按日期查询等操作，基本上不用再打开单独窗口的“消息管理器”进行聊天记录的查看了。

QQ具有非常方便的多人临时对话功能，但使用较多的还是QQ群。QQ群的操作支持群搜索功能，用户根据关键字或群分类，可以找到相关的QQ群。太阳等级以上的非会员可以创建一个群，QQ会员则可创建4个群。QQ群功能的推出，可以说极大刺激了QQ会员用户的增长。相信在不久的将来，Hi群的创建也会采取类似的限制。

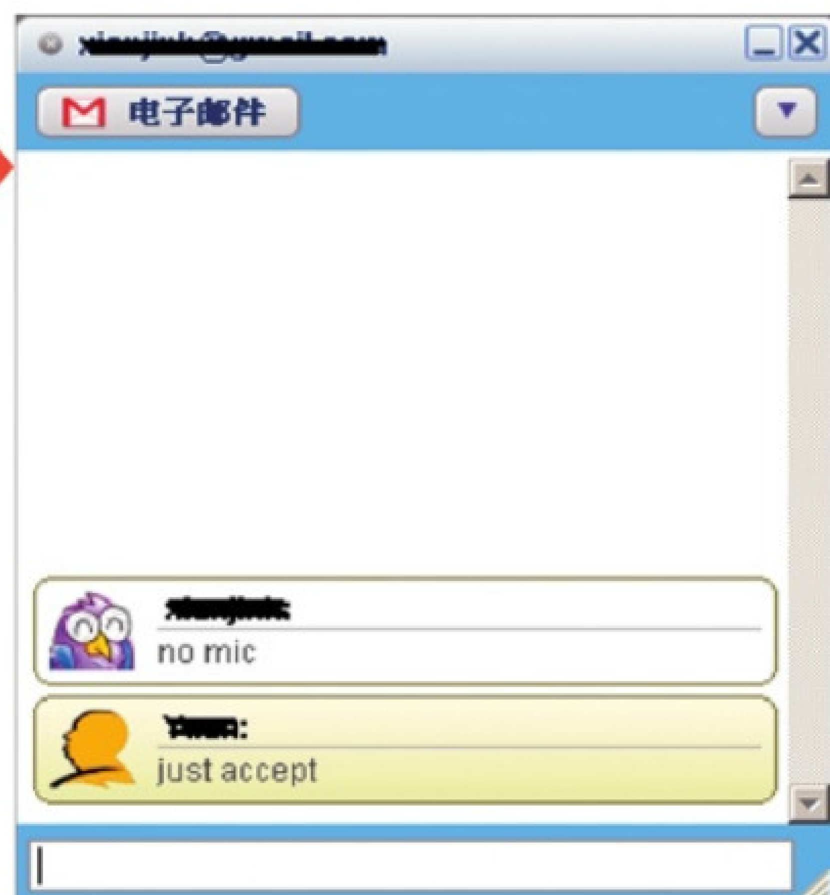


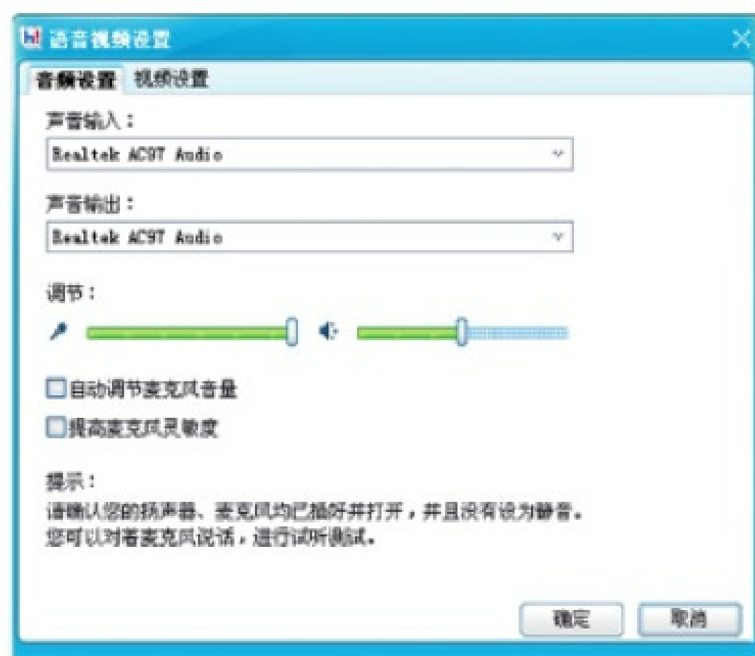


WLM的聊天界面和前两者相比没有太突出的地方，语音、视频、截屏、表情等功能都一应俱全。和QQ比起来，值得一提的只有一个手写聊天的功能了。激活了手写消息后，只需在输入框中用鼠标“画”出文字。有时候许多用文字难以描述的问题，通过绘画的方式，也许能表达得更加清楚。

WLM至今没有提供群功能，但是通过第三方软件，可以创建WLM群。WLM群的使用不如QQ群的方便，不过好在WLM可以通过拖拽的方式添加好友进行多人会话，可以满足一些临时性的多人会话需求。

Gtalk的聊天功能相当单一，仅能通过输入文字的方式进行聊天交流，用户甚至不能自定义聊天字体。在聊天窗口中所能进行的操作，也就仅仅能打开目前账号的Gmail邮箱和语音呼叫而已。





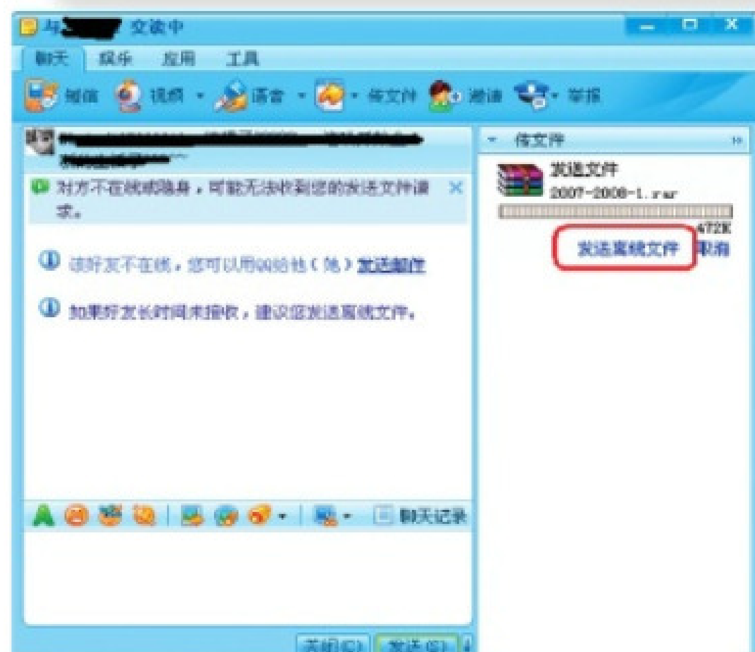
语音和视频聊天方面，前3款软件都能很好地支持相关功能，通话和视频质量受网络的影响大一些，对于所使用的软件，区别不大。Gtalk可谓是名副其实的“Talk”，仅仅能实现语音通话功能，较前面几款软件显得非常简陋。

点评： 文字信息功能是IM软件的基础，几乎所有的IM软件都能非常好地实现这一功能，剩下可比较的便是用户体验的问题了。WLM的手写功能，其意义不仅在于可通过绘画的方式哄女孩开心，对于不习惯打字的用户来说，的确也是一个他们使用WLM进行聊天的理由——当然，如果能保留手写的聊天记录，这是我们一个锦上添花的期待。

四、文件传输与共享

Hi的文件传输功能和其他的IM软件大同小异，支持把文件拖拽到聊天窗口上的方式进行文件传输，同时也可以实现截屏并发送图片的功能。Hi的截屏功能较为简单，不能对截取的图片进行编辑，还有进一步提升的空间。





QQ除了基本的文件传输功能外，还可以利用网络硬盘进行离线文件的传输；可以在好友离线的情况下，对其发送文件。QQ的截屏功能在几款IM软件里较为抢眼，除了能精确调整截图大小之外，还可以直接截图后添加箭头等标志，需要的话还能将截取的图片直接保存为文件。

WLM的文件传输不能显示实时的传输速度，仅能通过进度条查看传输进度。截屏功能可以精确调整截取图片的大小，遗憾的是发送图片时仅能通过缩略图预览图片，显得并不方便。值得一提的是WLM具有的共享文件夹功能，可以在双方的计算机上生成一个共享的文件夹。当一方更新该文件夹内的文件时，另一方也能即时地同步更新——同样实现了双方在不同时间内的文件传输。



点评： 文件传输是IM软件附加的应用方式。在IM软件提供文件传输功能之前，拷贝文件要么用U盘、移动硬盘，要么利用E-mail通过网络发送。目前则可以完全依赖IM软件进行文件传输了，其速度大多取决于网络。当然，和软件本身也有一定的关系。我们在文章最后给出了一组测试数据，可以作为一个参考。

需要注意的是，目前所提到的文件传输均是双方在线的情况下进行的。如果一方离线，那就各显神通了。QQ具有网络硬盘离线文件的功能；WLM可以用共享文件夹；Gtalk不能直接传文件，却能通过Gmail表现更好；相比之下，Hi还需要尽快缩短和前辈的距离。

Gtalk在文件传输上可以说无能为力——软件本身并不具备这项功能。但借助Gmail，Gtalk同样可进行文件的传输。



五、产品关联及扩展功能

Hi的推出可以理解为Baidu为其各类产品提供了一个串联的平台，目前可见的是通过Hi可以直接访问用户的百度空间和查看用户百度消息。当然，我们期待着更多的Baidu内容整合到Hi中，例如硬盘搜索、贴吧、知道、音乐盒等。



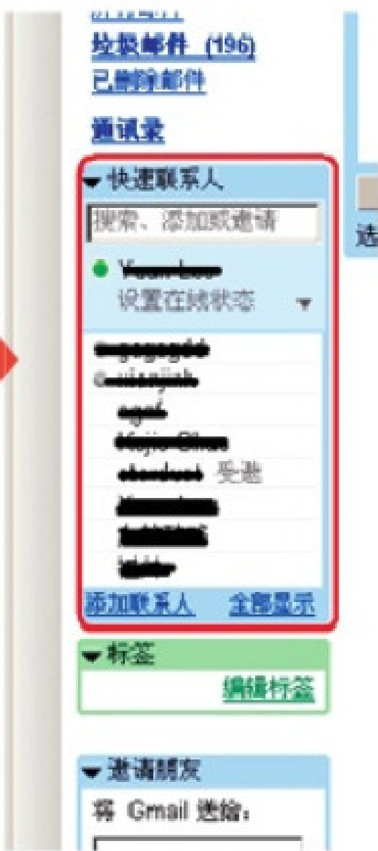


QQ目前的产品关联，一是通过界面左侧的内容面板，二是通过人物头像面板上点亮的图标。通过上述的两种方式，可以迅速地访问QQ提供的所有服务。并不是所有的服务都能不着痕迹地通过QQ整合到一起，部分服务给人的印象也仅仅是有个链接图标摆在那里。但在目前的IM领域，能将如此众多的服务都整合到一起，也不得不令人赞叹QQ的功力。



WLM是目前微软Live品牌下的一员，实际上WLM在服务整合这一块目前做得并不算成功。内容面板上的网站大多属于第三方站点，而Live所提供的一些服务，也被淹没在了这些花花绿绿的面板之下，吸引不了多少关注的目光。通过WLM，目前可以实现Live Mail邮件客户端的调用、访问用户的Live Spaces空间以及查看MSN首页新闻等功能。

Gtalk功能在几款IM软件中略微单薄，但其对Google产品的整合却是最为生动的。当用户登录Gtalk后，可以看到所有登录了Gmail的联系人在线状态——无论该用户是否使用了Gtalk登录，如此便可利用Gtalk和用网页方式登录Gmail的用户进行聊天交流。在没有Gtalk客户端的计算机上，还可以登录网络版的Gtalk，和联系人好友进行沟通，可说是十分具有新意和方便。



点评： IM软件是目前投递广告、新闻的推技术（推技术是指服务器向客户机传送数据而无需其发出请求，使得客户被迫接受其信息）的主要手段，具有很大的市场潜力，是目前各主流门户都抢着做IM的直接动力。加上通过不断的整合功能和产品，IM能实现通过一款软件牢牢固定住自己用户群的目的。Hi的推出便是首先定位于具有Baidu账号的用户，通过Hi将Baidu的各个产品串联起来，可以将Baidu的应用层面提升到一个新的高度。Google在很早之前就这样做了，但其大多数服务并不面向国内用户，鲜有体验。微软推出的Live开始渐露锋芒，只是面对国内老大QQ的竞争，却有些抬不起头直不起腰。而通过IM发家的QQ，则完全走的是一条相反的路——通过QQ稳固的用户群，不断地开发新的业务。

功能	Baidu Hi	QQ	WLM	Gtalk
文本消息	√	√	√	√
离线消息	√	√	√	√
手写消息			√	
语音聊天	√	√	√	√
视频聊天	√	√	√	
多人聊天	√	√	√	
群功能	√	√	（注2）	
聊天表情	√	√	√	
文件传输	√	√	√	√（注1）
屏幕截图	√	√	√	
发送图片	√	√	√	
自定义头像	√	√	√	√
登录状态	√	√	√	√
好友分组	√	√	√	
好友备注	√	√	√	√
个性签名	√	√	√	
聊天记录加密	√	√	（注2）	
安全保障		√（注3）		
文件传输速度（注4）	87kB/s	61kB/s	67kB/s	—

注1：Gtalk传输文件可以通过Gmail进行；
注2：WLM可以通过插件实现聊天记录的加密和群功能；
注3：其他IM工具目前还没有类似于QQ医生这样辅助工具出现；
注4：这里我们采用了计时传送固定大小文件的方法，最后求出的平均速度。

六、结语

IM软件是具有规模效应的，用户数少于一定量的话，此数量将呈递减趋势。只有用户大于一定数量后，才会有更多的人由于需要与使用此IM的用户沟通而加入用户群体。因此表面上看，Hi在目前IM软件市场饱和及各方竞争激烈的时刻出现并非明智之举。不过实际上，Baidu需要一个IM软件成为其各种服务的连接点，通过Hi将各项服务整合到一个客户端软件中。此外，凭借着Baidu数量不菲的爱好者的推广和邀请体验的方式，外加品牌效应，再加上目前国内用户数量最多的QQ声誉有所下降，Hi是能够获得一席之地的。

在界面功能上，Hi接近于WLM，却有WLM不具备但非常有用的群功能（WLM可以通过第三方插件实现），而且没有QQ那么多弹出消息与广告，加上其整合的搜索等功能，是吸引用户选择它的主要原因。不过笔者以为，Baidu还需要提供邮箱功能。虽然现在邮箱泛滥，但找回密码、网上非即时消息等大多通过邮件传递，是网络服务重要的枢纽，况且Hi是以邮箱地址作为用户名，所以提供邮箱功能仍然很有必要。

这次介绍的软件中有两个功能很相近，即FileBox eXtender和Direct Folders，其实以前某期中介绍的一款FlashFolder软件同样也是如此。它们都是针对打开、保存文件时需重重寻找目标文件夹的不便而设计，但却采取了完全不同的实现方式，并且也没有明显的高下之分，同时也都可免费使用。看来功能相近的软件给我们带了选择的麻烦，但同时也提供了选择的自由，在这种选择中你有否感觉到一种乐趣？在这3个软件之间，笔者最后的选择是FileBox eXtender，你呢？

■江苏 淮扬客

Piky Basket 2.0.0.21

□大小：442kB　□授权：免费　□语言：英文
□快车代码：popsoft080901
□下载：http://www.onlinedown.net/soft/38959.htm

有时我们可能会做这样一类特别的工作：从不同的文件目录下拷贝、剪切多个文件或文件夹到目的文件夹，由于目标处于不同目录下，无法一次性选定，只好逐次逐批复制剪切再粘贴。使用第三方的多剪贴板工具可以使该工作变得简单些，但无法一次性粘贴，更关键的是无法实现多次剪切再粘贴（即移动）。使用Piky Basket则可先将要操作的文件或文件夹逐个置入一个篮子（Basket），然后再一次性针对该篮子中的项目进行拷贝或移动操作。当然，在需要时，你也可只选择“篮子”中的部分项目进行操作。

SolveigMM AVI Trimmer 1.6.802

□大小：2.52MB　□授权：共享　□语言：简体中文
□快车代码：popsoft080902
□下载：http://www.onlinedown.net/soft/55200.htm



一款用于从各种编码格式AVI文件中截取片断的软件，其中视频编码包括DV、XviD、DivX、3ivX、MPEG-4等，音频包括MPEG-1/2 Layer Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ和AC3等。截取操作非常简单，只需选择开始和结束点，并“添加”到任务列表中，由于具备实时预览窗口，可直接观看当前点的视频画面，因此操作起来更直观。与同类软件相比，它可一次性截取多个段落（段落在整段AVI中的位置会直观显示在最下方的截取条上），效率很高。软件默认还会在Windows Media Player中安装一个插件，直接配合后者即可完成剪切，需注意这个插件是共享授权（21天试用，最长10分钟截取），但可针对音视频（例如MP3）进行切割，而不只局限于AVI。

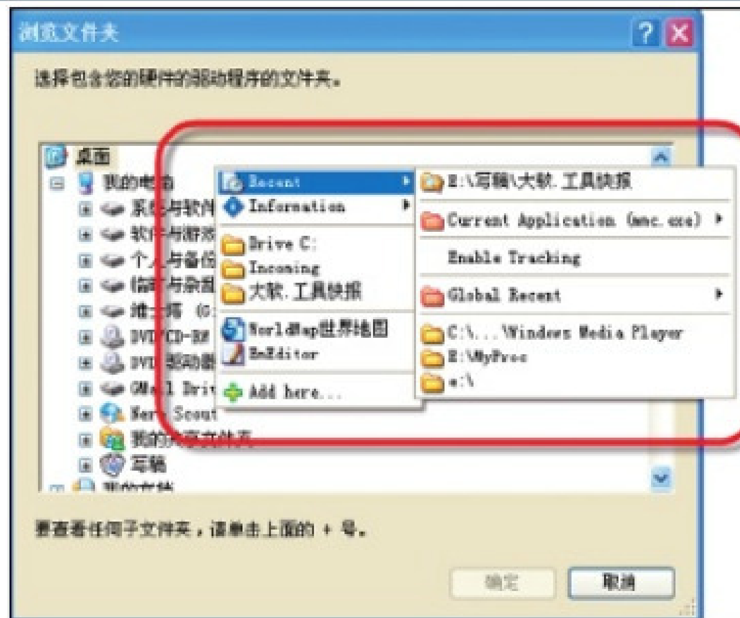
KNot 2.04b

□大小：510kB　□授权：免费　□语言：英文
□快车代码：popsoft080903
□下载：http://download.pchome.net/system/desktop/buildup/85379.html

一款可为你的桌面带来新鲜感的绿色小巧便笺软件。与同类软件不同的是，该软件生成的便笺窗口可“最小化”成一个个小方块（双击便笺窗口的标题栏），将这些不同颜色的小方块排列在一起，真是惹人喜爱（选择设置窗口中的“General Options→Grid & Snap”可选择便笺之间的吸附方式）。通过设置窗口的“Appearance”标签页，可对便笺的颜色进行设置，可设置与桌面壁纸相近（亮度可近一步调节），还可设置所有便笺的颜色是一个过渡色系列。软件在功能方面支持对所有便笺进行搜索，可在局域网内发送便笺。操作上稍嫌不够快捷，但前述界面上的设置足以弥补这一缺憾了。

Direct Folders 3.3

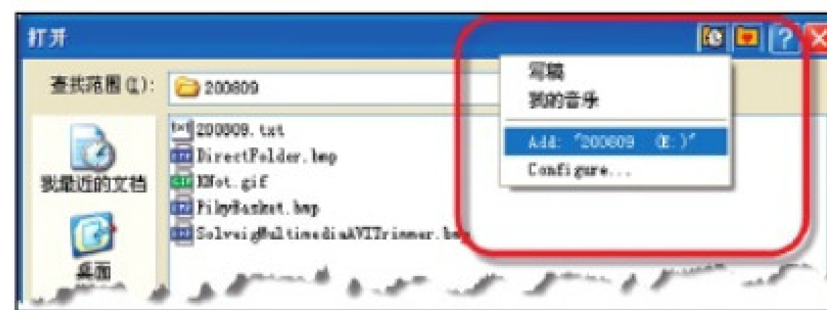
□大小：881kB　□授权：免费　□语言：英文
□快车代码：popsoft080904
□下载：http://www.onlinedown.net/soft/6155.htm



帮助你快速访问你指定的文件夹、文件或程序，你无需展开重重文件夹寻找目标，只需事先定义，然后在桌面、浏览器、Windows标准打开/保存对话框中的任意空白处双击，即可弹出快捷菜单，从而快速定位到你事先定义好的位置。值得一提的是，这一功能即使在最简单的“打开”对话框（例如选择安装驱动程序时）也是可用的（如图所示）。自定义的方法是右击系统托盘处的程序图标，选择“Configure...”，然后在跳出对话框的“Organize Favorites”标签页上进行添加、移除操作。注意该对话框中的“Places Bar”标签页可直接设置Windows标准保存/打开对话框最左侧会出现的快捷文件夹，有需要不妨自己改动。

特别提示：关于快车代码使用方法的介绍，请参见本栏目2008年01期

FileBox eXtender 2.00.01



□大小：1.42MB □授权：免费 □语言：英文 □快车代码：popsoft080905
□下载：http://www.onlinedown.net/soft/6302.htm

一款与Direct Folders功能类似，但实现方法却不一样的软件。它采用的方法是在标准打开/保存对话框的右上角添置两个新图标，其中带有时钟形状的图标会记录下最近在该类对话框中打开的文件夹，而心形图标则可用于自定义快捷列表，用户可随时将当前文件夹加入列表，也可通过菜单项“Configure...”进一步设置更详细的项目，例如添加文件快捷方式、设置子菜单等。注意软件也可在Windows资源管理器窗口上添加这两个图标，此外还可添加“窗口上卷”（只剩标题栏）以及“总在最前”的功能图标，需要的话可在软件设置对话框中自行设置。最后提一句，该软件与大名鼎鼎的截图软件HyperSnap同出一门，品质值得信赖。

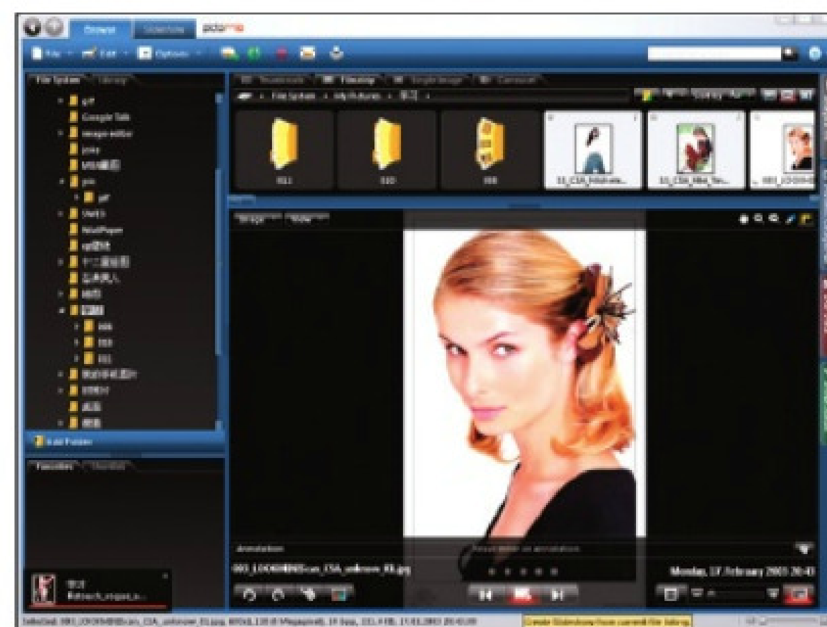


Format Factory 1.00

□大小：19.48MB □授权：共享 □语言：简体中文
□快车代码：popsoft080906
□下载：http://down1.tech.sina.com.cn/download/down_contents/1208016000/38883.shtml

一款值得拥有的格式转换软件。它的功能完整覆盖视频、音频、图片、文档四大方面，其中除了文档部分只包括PDF转TXT的简单功能外，其他部分均包括了各种常用的转换。例如在视频部分，完全版支持的源格式包括RM、RMVB、MPG、WMV、MP4、FLV、ASF、MMF、MOV、SWF、3G2、3GP、YUV、VOB等，而支持的目标格式则包括AVI、MP4、MPG、FLV、3GP，同时它还支持将DVD转到上述视频文件。使用中需注意的是，软件预设配置中的“完整质量”有时并非最高质量，有需要时务必自行设定。试用版（作者称为免费版）没有时间限制，但支持的格式较少。

Pictomio 1.0.6 Beta



□大小：6.17MB □授权：免费 □语言：英文
□快车代码：popsoft080907
□下载：http://www.onlinedown.net/soft/64267.htm

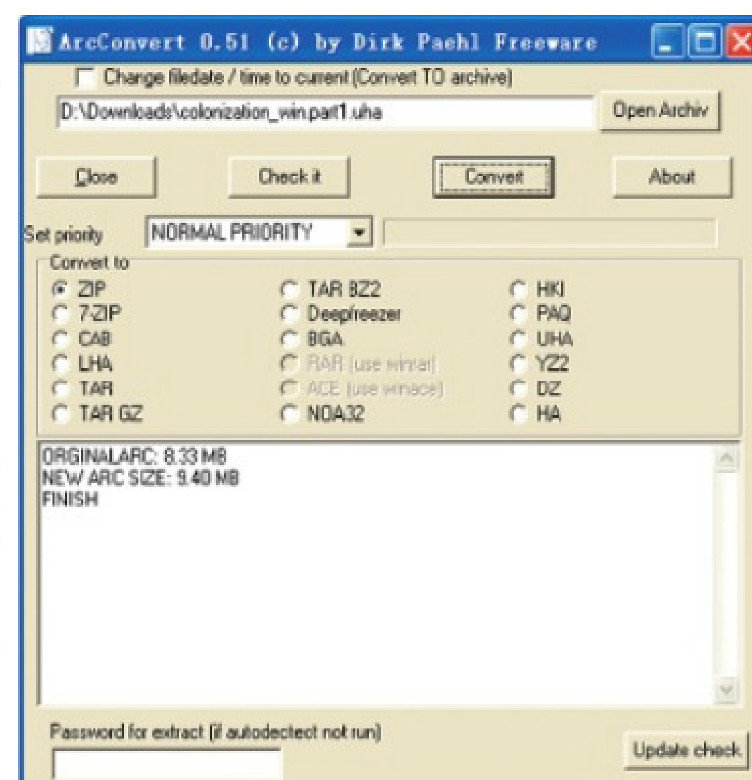
一款极“酷”的图片浏览与管理软件。它的功能类似于Google的Picasa，支持媒体库管理，分类方式众多，不仅包括创建时间、评分、指定颜色等，还包括以各种图片信息进行分类，例如最大光圈、ISO值、快门速度、编辑所用软件等，相信这项功能一定会得到摄影爱好者的喜爱。同时软件界面酷炫，界面切换均表现为动画，极尽华丽，带来的相应问题是，如果机器不够强劲，会感觉到软件的反应速度较慢。软件还提供了一个幻灯片制作的功能，效果很不错，可惜的是不能导出为其他视频格式。



Neo's SafeKeys

□大小：8.22kB □授权：免费 □语言：英文
□快车代码：popsoft080908
□下载：http://download.pchome.net/system/inputdev/84507.html

虚拟键盘软件，用于防止键盘记录软件恶意盗取你输入的用户名和密码。与Windows自带的虚拟键盘不同之处在于，在点击出键位后，在下方的文本框以*号出现，敲完后，再选定诸多*号，然后用鼠标将其拖拽到需要输入文字的地方。这样的策略可有效防止“专业”的盗号软件截取信息，据测试，即使是该类软件中的“高手”KGB Keylogger也无法拦截它输入的文本信息，值得依赖。需注意的是，一些特殊网页的文本输入区域使用了特殊的技术，无法“拖拽”进文本，这时本软件就无法直接使用了。



ArcConvert 0.51

□大小：4.90MB □授权：免费 □语言：英文 □快车代码：popsoft080909
□下载：http://www.greendown.cn/soft/750.html

免费绿色的压缩文件转换工具，“通杀”各种免费压缩格式，覆盖范围ZIP、7-ZIP、CAB、LHA、TAR、TAR GZ、TAR BZ2、Deepfreezer、BGA、NOA32、HKI、PAQ、UHA、YZ2、DZ、HA，注意由于RAR和ACE格式并未免费授权第三方使用，因此本软件只可支持读取其压缩包，而不可作为目标转换格式。安装该款软件后，一方面你不必担心下载回来的特殊格式的压缩包无法读取，另一方面你也尝试使用更高压缩率的格式（例如UHA、LHA等）对已有压缩文件进行重打包，以节省硬盘空间。



■晶合实验室 MP2008

突破共享封锁——HomeShare

□版本：2.54 □大小：1.62MB □授权：共享软件 □作者：amayi
□平台：Win2000/XP □注册费用：30元 □未注册限制：功能限制
□主页：http://www.homsoft.net
□下载注册：http://shareware.skycn.com/soft/1870.htm
□快车代码：popsoft080911

说明：该软件的主要功能是无需借助路由器（但必须有交换机或HUB）即可实现局域网多台电脑共享上网。与同类软件相比，它有自己独特的优点，首先共享过程中并不需特别指定一台电脑为服务器，如果在同一局域网的多台电脑上安装本软件并设置好对应参数，首先连接的电脑将会被当作服务器，当该台电脑关机或退网后，其他电脑或自动切换服务器，并且这个切换过程是无缝的，不会使诸台电脑上联网的游戏产生中断。当然，用户也可按传统的方法指定一台电脑为服务器，这样，其他电脑中就无需安装该软件。最后，使用该软件可尝试突破某些运营商只允许一台或两台电脑接入网络的不合理封锁，以维护自己的合理权益。软件支持多种接入方式，无论ADSL拨号上网还是Lan宽带固定/动态IP上网，均可正常使用。



功能实用但缺乏详细的上手指导与说明

点评：*灵活的服务器设置方式使得家庭共享上网更为方便，同时也为遭受服务商封锁的用户带来了新的解决方法。但要指出的是该类软件的应用较为专业，往往需要较详细地说明、帮助或向导，该软件显然在这方面有所欠缺。*

打造个人新标识——星智名片设计系统

□版本：2.1 □大小：22.13MB（WinXP版） □授权：共享软件
□作者：星智软件 □平台：Win2000/XP/Vista
□注册费用：188元 □未注册限制：不可保存、打印或发布
□主页：http://www.chinasoftware.cn
□下载注册：http://www.chinasoftware.cn/product/product3.htm
□快车代码：popsoft080912

说明：一款同时支持纸质和交互式电子名片制作的设计软件，其中纸质部分不仅可制作传统名片，还可轻松批量制作员工卡和会员卡（可插入特别的Code39条形码）。软件采用向导式制作模式，提供了多种类型的实用模板供用户选择。选择模板之后所进入的名片编辑界面功能强大，用户可自由定义名片上的每一个图文元素，具体操作时只要选定元素即可对其众多属性进行编辑；同时编辑功能支持多图层排版，支持高分辨率的图片输入，可对图形做透明度、旋转、颜色等各种简单处理。如果是批量制作名片，还可以数据库方式输入数据。软件所支持的电子名片制作则支持多图层多页面，并可插入视频、音频、超链接等电子性元素，同时还具备简单的事件触发功能及脚本功能。



模板丰富实用，名片元素设置周到且易用

点评：*功能专业、操作简单、模板丰富实用，对于个人而言，是个性化自己名片（无论是纸质还是电子）的一款好工具。不过软件似针对专业用户发布，因此相对普通用户来讲定价无疑偏高。*

无需寻它千百度——ASearch

□版本：2.0.0.0 □大小：974kB □授权：免费软件
□作者：安天实验室 □平台：Win2000/XP/Vista
□注册费用：无 □未注册限制：无 □主页：http://www.antiy.com
□下载注册：http://www.antiy.com/freetools/ASearch.htm
□快车代码：popsoft080913

说明：文件名搜索功能说起来简单，但很多用户却始终没有找到一款合用的工具：Windows自带的搜起文件来缓慢而悠长，Google等提供的桌面搜索又令人心痛地占用着不小的系统资源。那么不妨来试用一下这款简单的免费小工具，只要在初次使用前耐心地等待“更新索引”，之后再进行搜索时，你会发现得到结果的速度极快。软件支持增量式的更新索引，建立过一次索引后，下回再建立则只需稍等片刻。同时软件还支持在搜索结果中进行再度搜索，方法是点击“查找”右侧的“>”按钮，再选择“在结果中搜索”。同样通过该按钮，可打开高级搜索配置，在此即可针对文件大小、修改时间、创建时间等进行搜索。



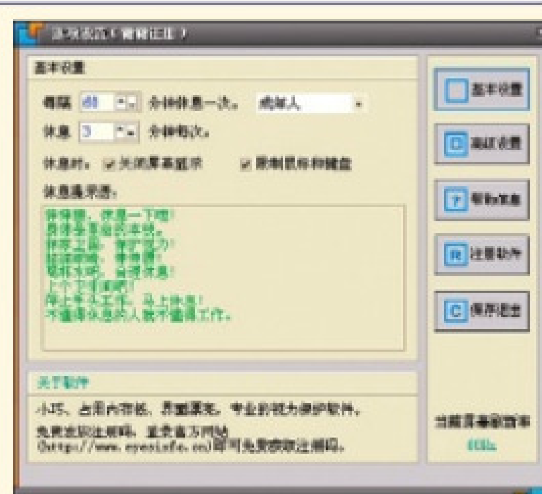
建立索引后搜索速度极快，并支持结果中继续搜索

点评：*搜索速度极快是软件的最大特色。不过在使用中，笔者偶有发现搜索结果不匹配搜索关键词的Bug，希望以后能改善。最后注意这款软件只针对文件名搜索设计，不可用来进行文件包含内容的搜索。*

关注视力健康——护眼之星

□版本：4.2 □大小：447kB □授权：免费软件 □作者：eyesinfo.cn
□平台：Win9X/NT/2000/XP □注册费用：无 □未注册限制：无
□主页：http://www.eyesinfo.cn
□下载注册：http://www.eyesinfo.cn/download.htm
□快车代码：popsoft080914

说明：一款专为电脑用户设计的视力保护软件。它日常的界面是在屏幕上边界显示一个短短的计时条，计时条上有时间显示和进度条，当进度条满格时（根据你所设定的休息时间），就会引发关闭屏幕和屏蔽键盘鼠标的事件。当然，这一切的设置还是要看你自己，例如在软件“高级设置”中点上“允许延时休息”，就可在休息事件来临时按下“Esc”键，之后再输入密码（预设为“123”）就可取消本次休息。若是担心它打扰了程序全屏运行（如游戏）的进程，还可勾上“在运行全屏程序时暂停计时”……软件原为共享软件，现已经公开发出注册码，请到上述“下载注册”页面上拷贝注册码完成注册。



设置简单，贵在坚持

点评：*软件仅占用不到500kB的内存，如果有这方面的意识，它是个好选择。软件官方网站还有一些护眼方面的知识，值得一看。*

极限传说——手把手教你学超频

■ 陕西 马健 王琛

前言：第一块“极品”的传说

1998年，英特尔公司推出了面向低端市场的赛扬300A处理器。虽然性能平平，但绝大部分赛扬300A只需通过在BIOS中进行几项简单的设置，就可将主频提高50%以上，个别批次的甚至能达到更高的主频！一时间“极品赛扬”的名号在全国DIY玩家中传颂，同时更多的DIY玩家开始接触到一个新的领域——超频。

从赛扬300A诞生到现在，10年过去了，国内的部分超频玩家已经达到了世界一流水准，超频玩家的队伍日益壮大。超频已不再是一种单纯的个人爱好或者技术实验，各种超频比赛的开展使它成为厂商关注的焦点；超频不但是硬件厂商吸引眼球的法宝，也成为一种显示技术实力的手段。对于DIY玩家而言，超频不仅是提升硬件设备性价比的一种手段，它开始成为一种兴趣爱好，一种“另类”的比赛项目，一种体现自己能力的途径。

“超频”我们都听过，或许也见到过，但你是否深入地了解过它呢？你是否自己动手尝试过呢？或许你的机箱中就有一块极品处理器默默工作着。

什么是超频？

超频的英文名称是“Over Clock”，简称“OC”，是一种通过调整硬件设置提高芯片的主频来获得超过额定频率性能的技术手段。理论上讲，电脑中大部分芯片都存在超频的可能性，不过考虑到实际效果和操作难度（对某些芯片超频可能无法获得有实用价值的性能提升，并且难度很高），一般情况下超频都是针对处理器来进行的，本文也以处理器超频为主进行讨论。

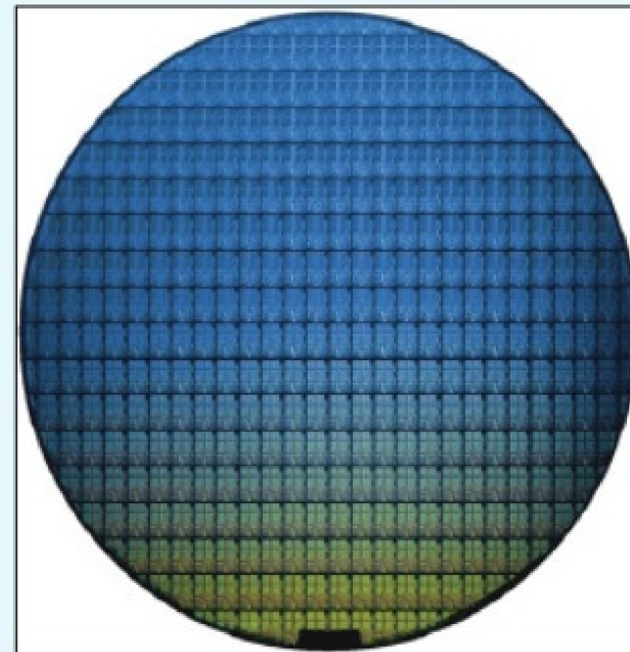


英特尔赛扬300A处理器

有史可查的最早超频纪录是在20世纪80年代，有人将Commodore公司生产的Amiga 500电脑中的摩托罗拉处理器从9MHz超到12MHz，随后又有人将英特尔80286处理器从8MHz超到12MHz。在当时超频是一件相当复杂并具有极大风险的事，要用烙铁更换主板上的晶振来改变处理器频率，这需要掌握较高水准的计算机硬件和电路知识，对于普通用户而言几乎是不可能完成的任务。随着电脑技术的发展，超频的技术门槛越来越低，大部分情况下只要通过调整BIOS设置就可以达到目的。玩家只要具备一定的基础知识和动手能力，就可以获得较好的效果。

为什么处理器能够超频？

要探寻“极品”处理器的出处，首先就要了解处理器的制造过程。简单来讲，处理器的制造过程就是用激光在晶圆上蚀刻电路。晶圆纯度越高直径越大，所生产的芯片性能就可能越好，良品率也越高。在硅晶圆生产的过程中，晶圆中心的纯度最高，生产出的处理器芯片瑕疵很少，容易达到较高的频率。由此可见，在处理器制造过程中激光蚀刻时是不分频率的。理论上来讲，同一块晶圆上所有的处理器应该能够达到相同的频率和性能。


生产处理器所用的晶圆

由于受到晶圆纯度和加工过程中不确定因素的影响，总会有许多处理器不那么“完美”，无法达到设计的最高频率。这其中只有极少数是无法完全使用的，大部分处理器在相对较低的频率下都能正

常使用。厂家会通过一套严格的检测程序找到适合每块处理器稳定运行的频率，并根据这个频率确定处理器的最终型号。虽然我们无法详细了解厂家的检测程序，但基本可以确定的是，这种检测手段的严苛性远远超过了日常应用的标准。而一般情况下厂家在确定额定频率时，出于稳定性考虑，还会留有一定余量。因此这些处理器在适度超频之后，仍然可以稳定地运行——这就是几乎所有的处理器都可以进行超频的原因所在。

"极品"处理器从何而来？

在上述情况下，是很难诞生"极品"处理器的。那么这些"极品"从何而来呢？仔细观察"极品"处理器的型号，我们可以发现绝大部分"极品"都出现在厂家刚开始采用新工艺时期，或新核心架构的前几批产品。这是由于在采用新工艺或新核心架构时，往往会由于技术限制导致产能不足。为了缓解供货压力，厂家不得已将部分较完美的芯片标注为低频处理器进行销售，这些处理器就是所谓的"超频极品"。

我的系统能超频吗？

首先要明确的是，目前的个人电脑都可以对处理器进行超频，只是根据处理器型号和批次的不同，超频幅度有所区别而已。即便是品牌机，现在部分产品的BIOS中也提供了一些简单的超频设置。就算无法通过调整BIOS进行超频，我们也可以使用ClockGEN软件来实现"软超频"。

当然，为了保证超频的成功和超频后的稳定性，在选购配件时最好能满足以下条件：

1.主板：设计出色、用料扎实、做工精致的主板可为处理器、内存、显卡等设备提供稳定纯净的电流，是超频的首要保障；

2.内存：有经验的玩家都知道，很多时候拖后腿的往往不是处理器和主板，而是内存的频率达到极限或内存时序参数设置不正确；

3.电源：供电不足是导致超频失败或超频后无法进行各种高负载测试的主要原因；

4.散热器：控制好温度才能更有效地保证超频后的稳定性。

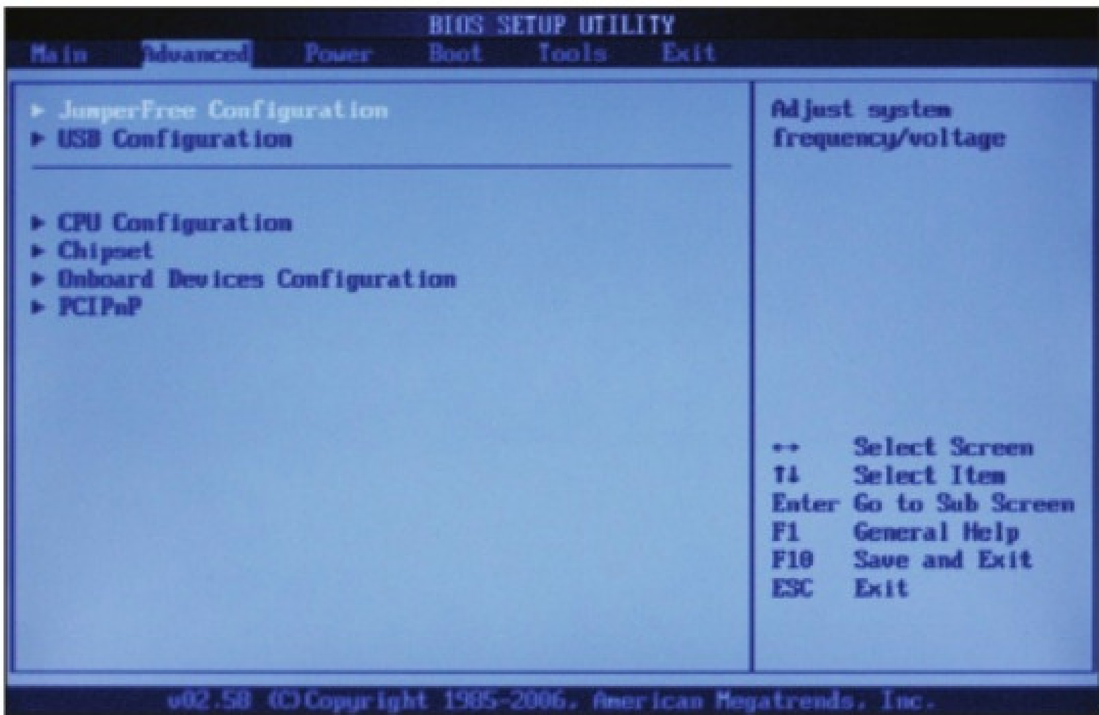
散热器的误区

很多玩家在超频时想到的第一件事往往是换个好的散热器，笔者也经常见到玩家在选购散热器时询问一些诸如"用这个散热器我的CPU能超到多高"的问题。实际上这是超频中的误区。散热器固然很重要，但往往其他配件才是决定你超频成败的关键。



许多玩家都认为散热器是超频的关键因素，这是一个误区

手把手教你学超频——英特尔平台篇



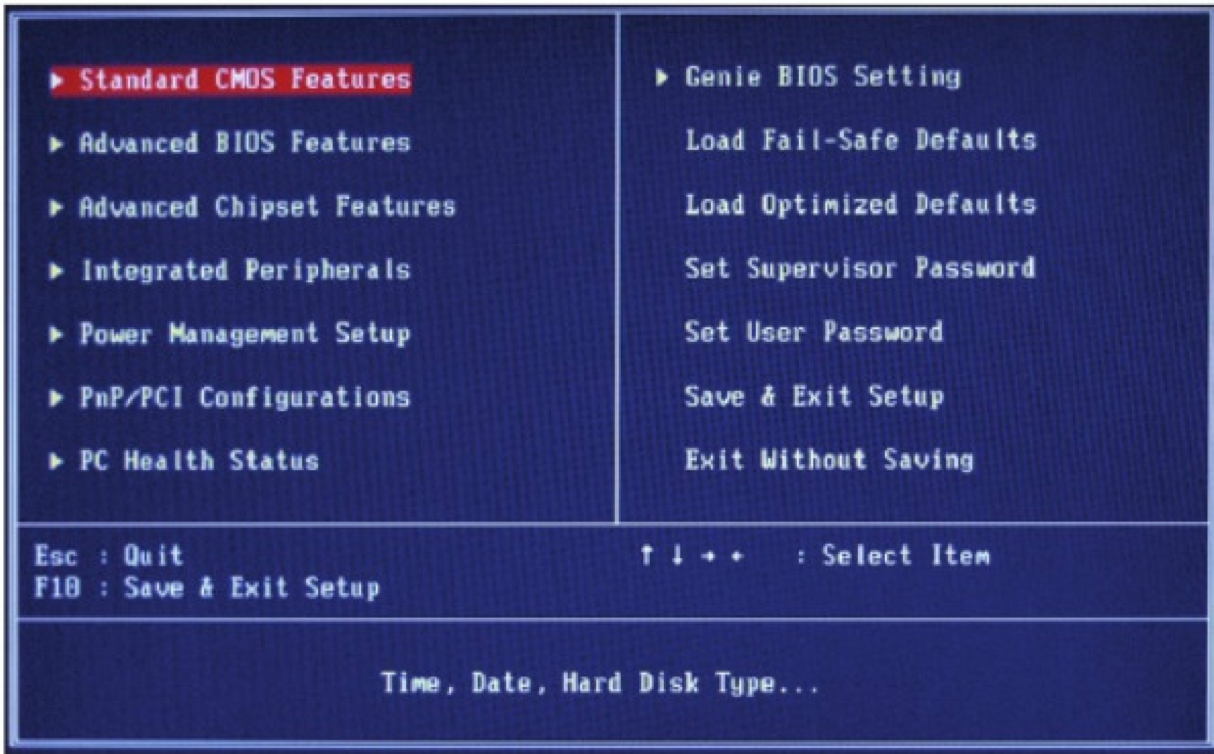
AMI BIOS界面

第一步：进入BIOS中的超频菜单

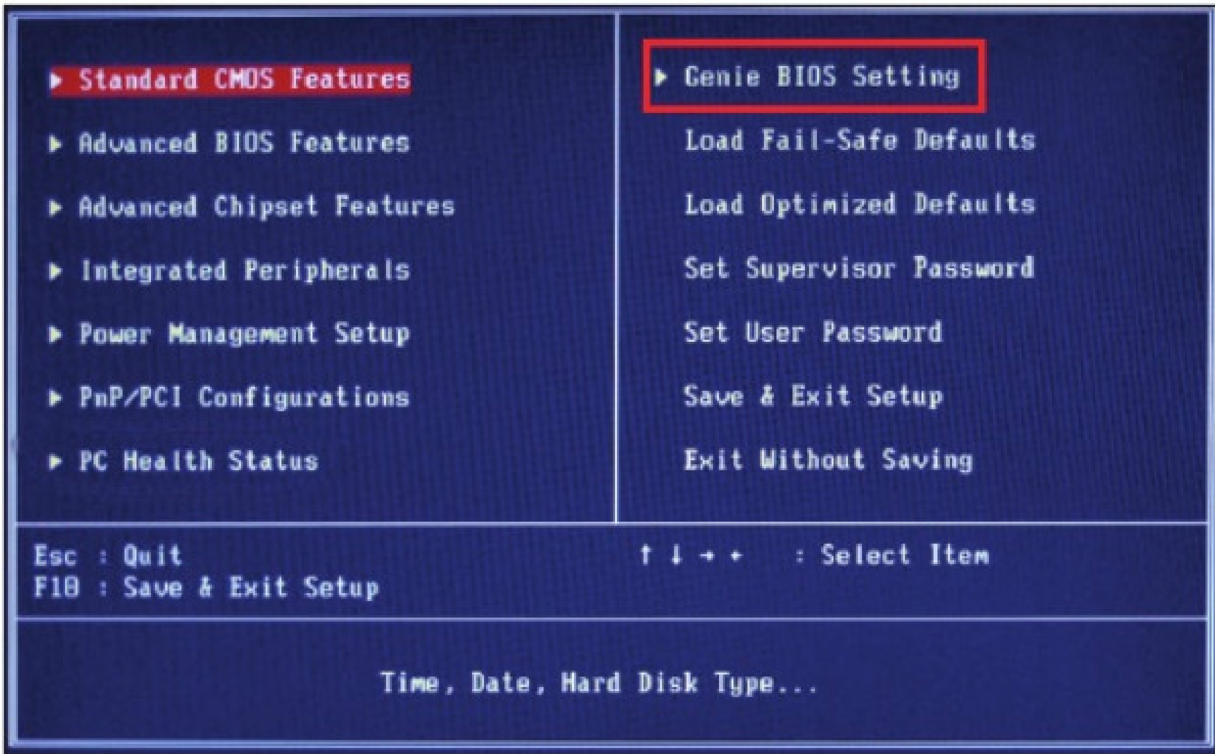
在英特尔平台的主板中，常见的BIOS主要由两个厂家提供——AMI和Phoenix。华硕和英特尔主板通常采用AMI提供的BIOS，其他品牌则基本为Phoenix BIOS。它们的菜单结构基本相同，不过根据主板芯片组的不同（英特尔或NVIDIA），菜单内的具体设置项目有所区别。

下面我们以DFI P965-S主板为例进行详细设置说明。这款主板基于英特尔P965芯片组设计，采用Phoenix BIOS。绝大部分主板在开机后显示自检画面时，按下键盘上的Del键即可进入BIOS设置界面（通常英特尔原厂主板和部分品牌机按F2键进入BIOS）。

Genie BIOS setting是DFI主板的超频设置菜单（技嘉等品牌



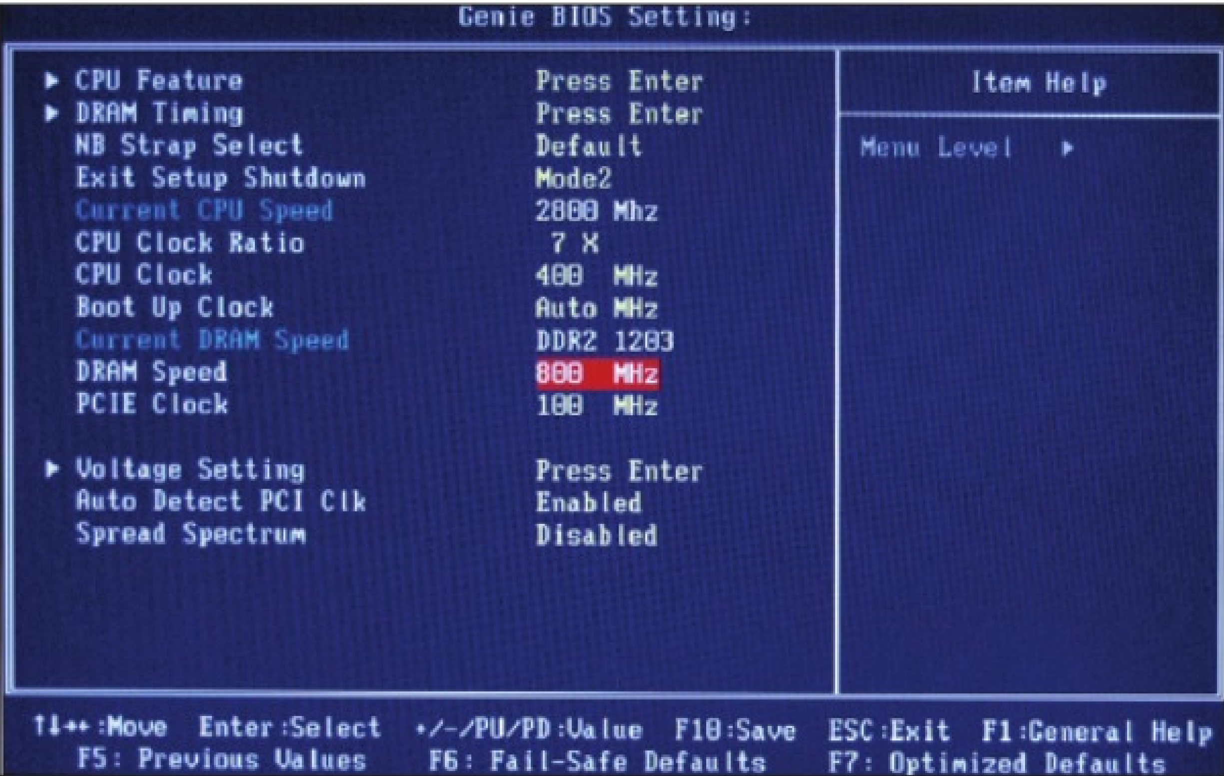
Phoenix BIOS界面



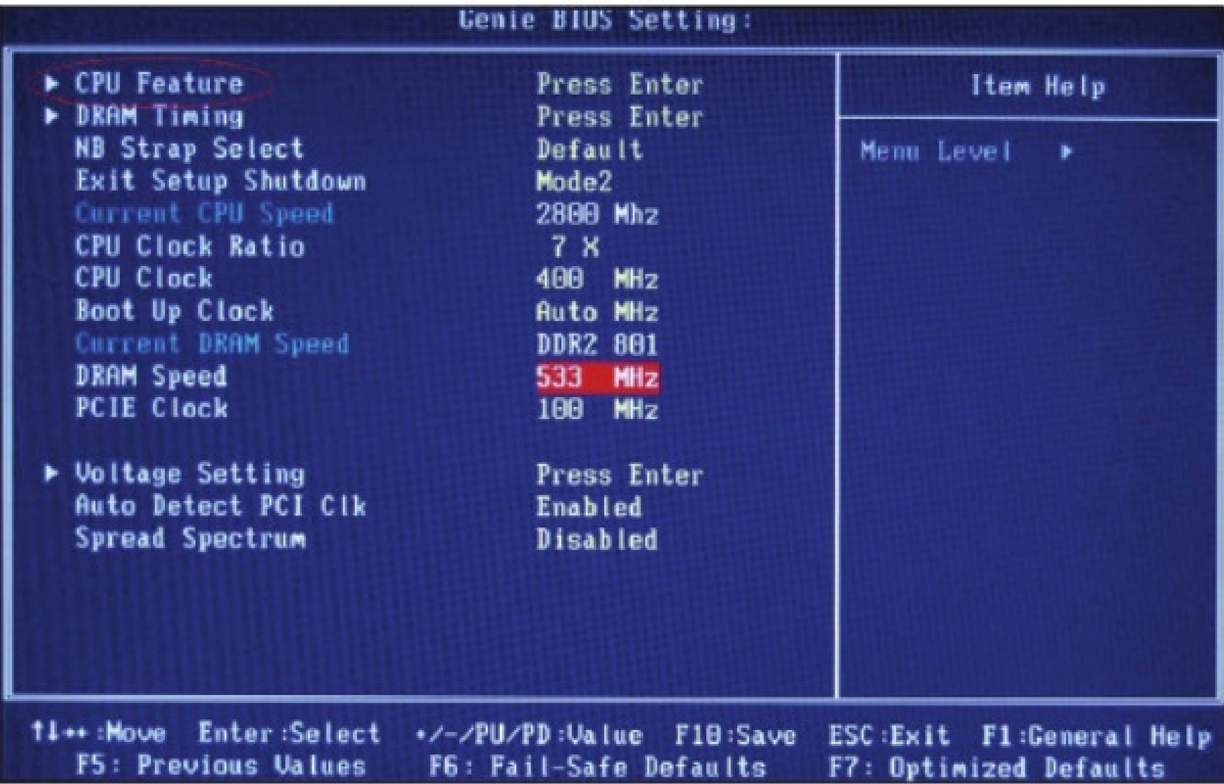
BIOS设置界面，选择Genie BIOS setting

的主板在进入BIOS界面后要同时按下Ctrl+F1键才能完全打开隐藏的超频设置菜单）。虽然不同厂商的超频菜单名称不尽相同（比如升技的SoftMenu，具体情况请查阅说明手册），但菜单内的设置项大同小异。在开始正式设置前，我们先简单了解一下处理器超频的基本原理：主频=外频×倍频，因此提高外频或倍频都可以达到超频的目的，但是大部分英特尔处理器在出厂时已经锁定了倍频，因此目前超频的主要手段都是围绕提升外频来展开的。

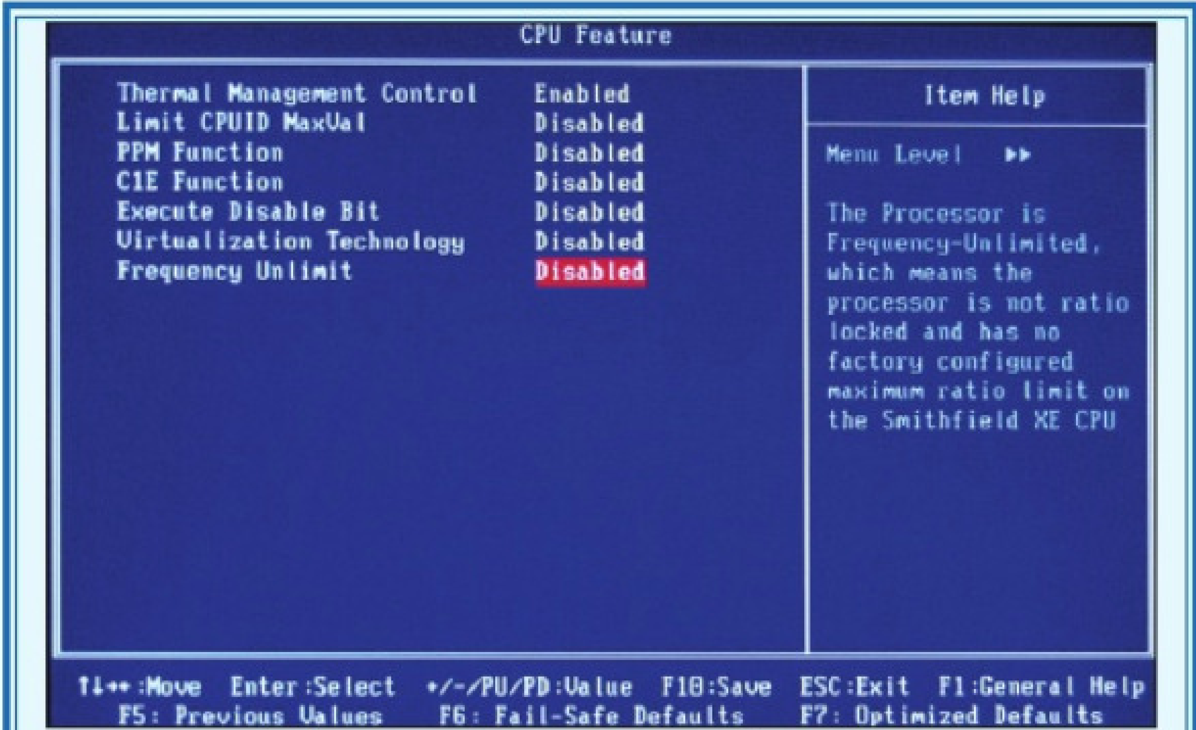
通常BIOS菜单中的“CPU Clock”指处理器外频，“CPU Clock Ratio”指处理器的倍频，“Current CPU Speed”是在当前外频和倍频设置下的处理器主频（不同品牌主板BIOS里的外频、倍频等参数名称可能略有不同）。



这里可以看到当前处理器和内存的状态，包括主频、外频、倍频和内存频率等



选择CPU Feature开始超频



在这里按照以下步骤——设置处理器的功能

Thermal Management Control：热量管理控制。打开这个选项可以让处理器在过热时减速工作，以达到降温和稳定的目的。建议开启，能有效防止过度超频或散热不良造成处理器损毁。

PPM（EIST）Mode：就是Intel Speed Step技术，能根据处理器负载需求来自动调节工作频率及电压，以降低功耗和发热量。默认为开启，小幅度超频可不用关闭，一般超频建议关闭。

Limit CPUID MaxVal：CPUID最大值，用于在早期的操作系统中限制处理器的最高频率。建议关闭，以免影响超频及幅度的提升。

C1E Function：打开后处理器在空载状态下将以最低倍频运行，建议关闭。

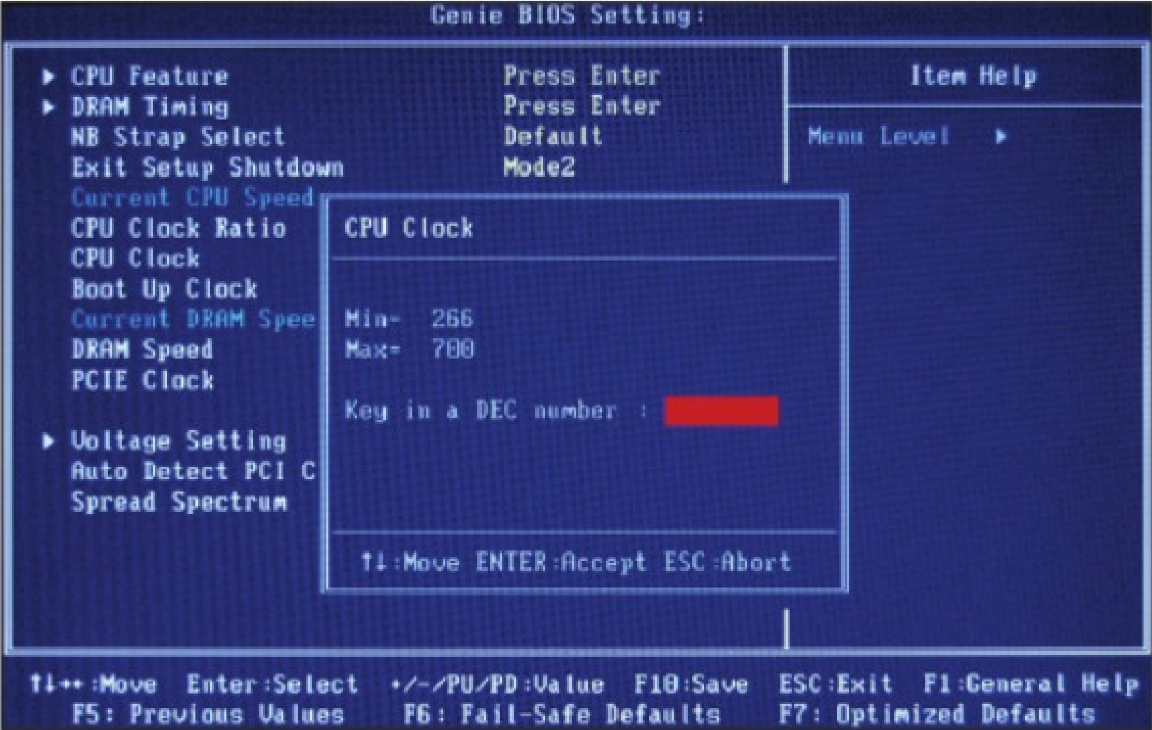
Execute Disable Bit：处理器硬件防毒技术，建议关闭。

Virtualization Technology：英特尔虚拟化技术，建议关闭。

另外部分型号的主板可能还会出现Core Muti-Processiing（多核心处理）项，建议开启。在此我们仅保留第一项设置为开启状态，剩下选项均关闭以减少超频时的干扰。设置完成后按Esc键，返回BIOS主界面。

第二步：调整处理器外频设置进行超频

通过提高处理器外频来超频是比较简单有效的方式，“超外频”并不是主板支持多高就设置多高，需要视处理器的“体质”及其所属“家族”来定。通常英特尔奔腾双核E2XX0系列在默认电压下外频最高可提升到360～400MHz不等，酷睿2 E4XXX系列的最高外频可设置在270MHz左右，E6320/6550可提高至380～450MHz，最新的E8200可达到400MHz以上，4核心的Q6600则可提高至300～350MHz。



笔者的这块主板可支持最高700MHz的处理器外频

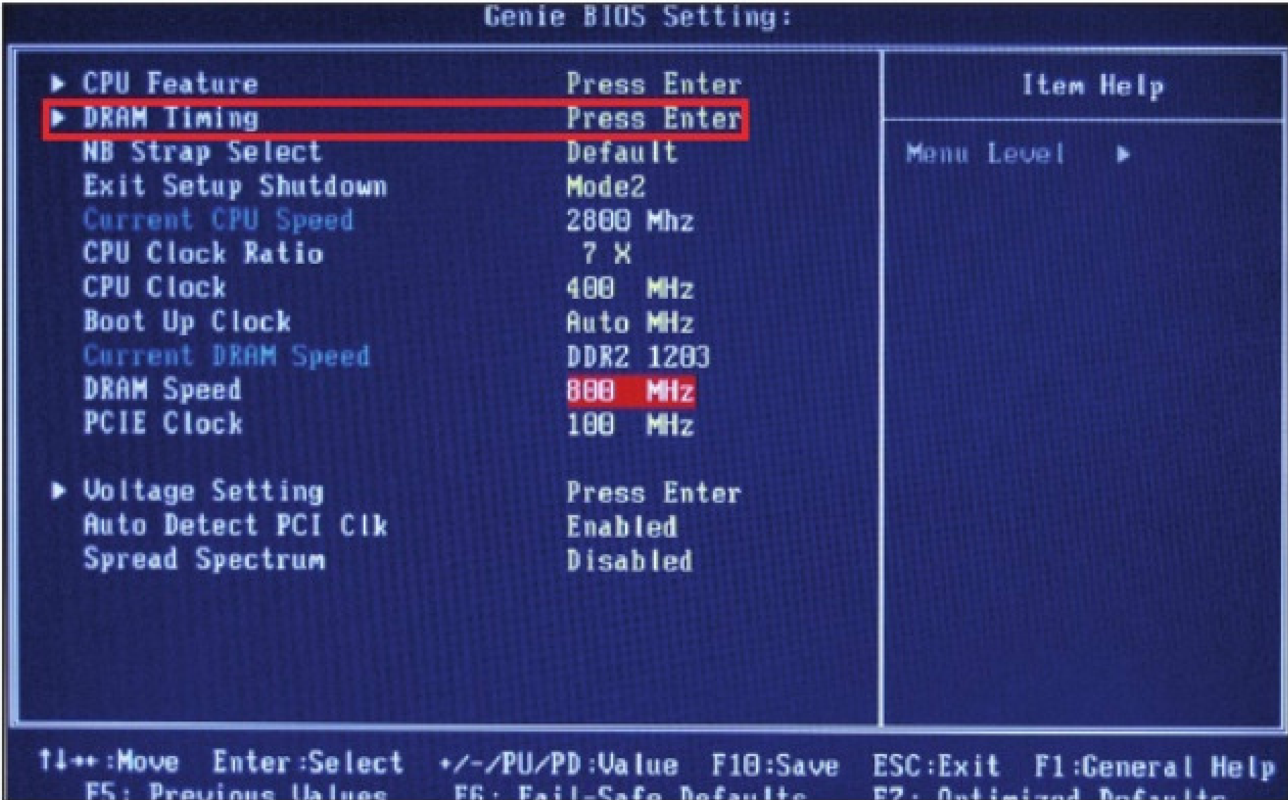
另外，超频是一件需要耐心的工作，过于急躁很可能导致失败。开始的时候不要一下就设定较高的外频，而是以10MHz左右的幅度递增；到无法开机或通过测试时可以1MHz为单位递减，直到处理器能够顺利通过所有测试为止。

英特尔超频极品处理器周期列表

处理器型号	周期（以/分割）
E2140	Q704/L719/Q737
E6320	L646/L711
E6550	L716/L719/L723/L725/L726
E8200	Q743A755/Q745A667/Q746A475/Q748A141/Q746A476/Q746A459/Q744A736/Q745A705/Q745A706

第三步：优化内存设置

当处理器频率提升至极限时，我们可以通过对内存超频来进一步提高系统性能。Genie BIOS setting菜单中的



在Genie BIOS setting菜单中选择“DRAM TIMING”就可以打开内存设置菜单

“DRAM SPEED”项表示当前内存的运行频率，一般情况下是主板根据内存SPD芯片中的相关信息来决定，常见的有533/667/800MHz等，用户也可以自行指定。在我们提升处理器外频的同时，内存也会保持相应的提升比例。如外频为266MHz的处理器，匹配的内存频率为533/667/800MHz；当处理器外频提升至333MHz时，内存频率也会相应提升1.25倍，达到667/833/1001MHz。如果内存无法达到这么高的频率，那就会导致超频失败。值得一提的是，为了提升超频的成功率，NVIDIA主板芯片组可将内存频率锁定在任意频率下，从而不用担心外频提升对内存频率的影响。根据笔者的经验，为了保证超频后的稳定性，应尽量使内存频率与其默认频率接近。

与内存超频息息相关的参数

内存除了频率外，还有一些更为重要的参数往往被大家所忽略。由于内存读取数据是要花费一定时间与周期来完成的，那么反映这一周期的长短快慢最直接的就是“内存时序参数”。具体的内存时序参数如下：



在DRAM TIMING菜单中可以调整内存的时序

1.CL（CAS Latency）：内存读写操作前列地址控制器的潜伏时间

2.tRCD（RAS-to-CAS Delay）：行寻址至列寻址延迟时间

3.tRP(RAS Precharge Time)：内存行地址控制器预充电时间

4.tRAS(RAS Active Time)：内存行有效至预充电的最短周期

5.Command Rate：首命令延迟

这5组参数我们通常都能在内存标签上找到。以金士顿DDR2 667为例，内存标签上除了标明其运行的频率、额定工作电压外还标有“5-5-5-15-2T”，这组参数依次对应内存的CL、tRCD、tRP、tRAS和Command Rate值。在相同频率下，这组参数的数值越小则内存性能就越好。在内存超频时，除了调整运行频率，我们也可以通过优化这组时序参数来提升性能。这样带来的效果往往比单纯调整内存频率更好，因此内存时序参数在超频玩家口中又被称为“大参”，意即最重要的参数。需要注意的是，当我们修改内存频率之后，内存的时序也会随之改变。如果出现死机等异常状况，则要降低内存时序以保证在超频后系统能稳定运行。

主要品牌极品内存颗粒编号列表

品牌	型号	默认频率	CL-RCD-RP	标准电压	工作温度范围
美光(Micron)	D9GCT	DDR2 533	4-4-4	1.8v±0.1v	0℃～85℃
	D9GMH	DDR2 667	5-5-5	1.8v±0.1v	0℃～85℃
	D9GKX	DDR2 800	5-5-5	1.8v±0.1v	0℃～85℃
三星(SAMSUNG)	K4T51083QE-ZC (L) D5	DDR2 533	4-4-4	1.8v±0.1v	0℃～95℃
	K4T51083QE-ZC (L) D6	DDR2 667	5-5-5	1.8v±0.1v	0℃～95℃
	K4T51083QE-ZC (L) D7	DDR2 800	5-5-5	1.8v±0.1v	0℃～95℃
海力士(Hynix)	FP-Y5	DDR2 667	5-5-5	1.8v±0.1v	0℃～85℃
	FP-S5	DDR2 800	5-5-5	1.8v±0.1v	0℃～85℃
英飞凌/奇梦达(Infineon/Qimonda)	HYB18T512800BF-3.7	DDR2 533	4-4-4	1.8v±0.1v	0℃～85℃
	HYB18T512800BF-3	DDR2 667	4-4-4	1.8v±0.1v	0℃～85℃
	HYB18T512800BF-2.5F	DDR2 800	5-5-5	1.8v±0.1v	0℃～85℃
南亚(Nanya)	NT5TU64M8AE-37B	DDR2 667	4-4-4	1.8v±0.1v	0℃～85℃
	NT5TU64M8AE-3C	DDR2 800	5-5-5	1.8v±0.1v	0℃～85℃
尔必达(Elpida)	E5108AE-6E-E	DDR2 667	5-5-5	1.85v±0.1v	0℃～85℃
	E2508AB-GE-E	DDR2 800	5-5-5	1.85v±0.1v	0℃～85℃

金士顿普通内存超频极品颗粒编号

型号	周期（以/分隔）
1GB DDR2 667	0743SAX/0748SAX/0749SAX/0749SAC/0746ptax/0748ptax
1GB DDR2 800	0802SAE/0802SBE/0802S2E/0804S2E/0803S2E/0801（SAE/SBE/S2E/SAC）/0802（SAE/SBE/S2E/SAC）/0803（SAE/SBE/S2E/SAC）

第四步：优化电压设置

当处理器外频和内存频率达到极限，无法继续提升性能或出现稳定性问题时，可以尝试调整处理器、内存甚至南北桥芯片的供电电压来进一步提高处理器和内存的频率。在Voltage setting菜单中一般包含6个可调电压项目：

CPU Voltage Setting：处理器电压设置

DRAM Voltage Setting：内存电压设置

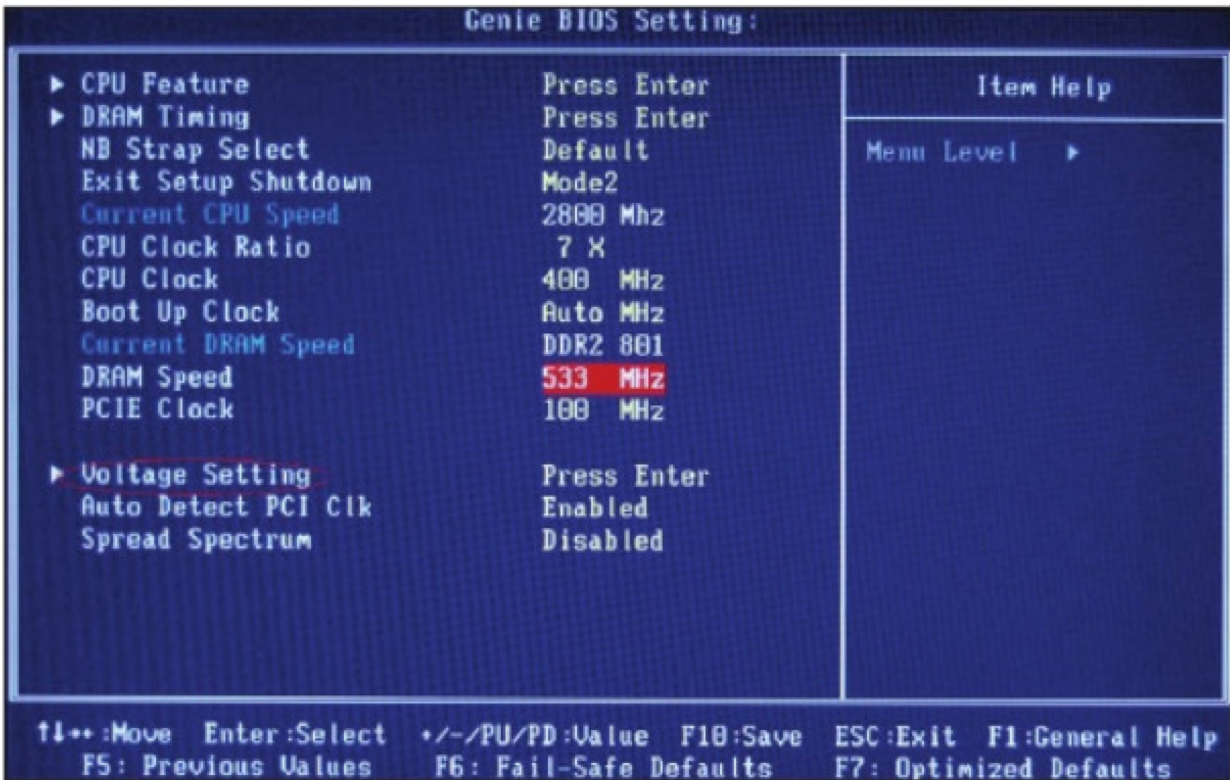
VTT Voltage Setting：VTT电压调整（此项目在部分主板中为MCH）

NB Voltage Setting：北桥电压调整

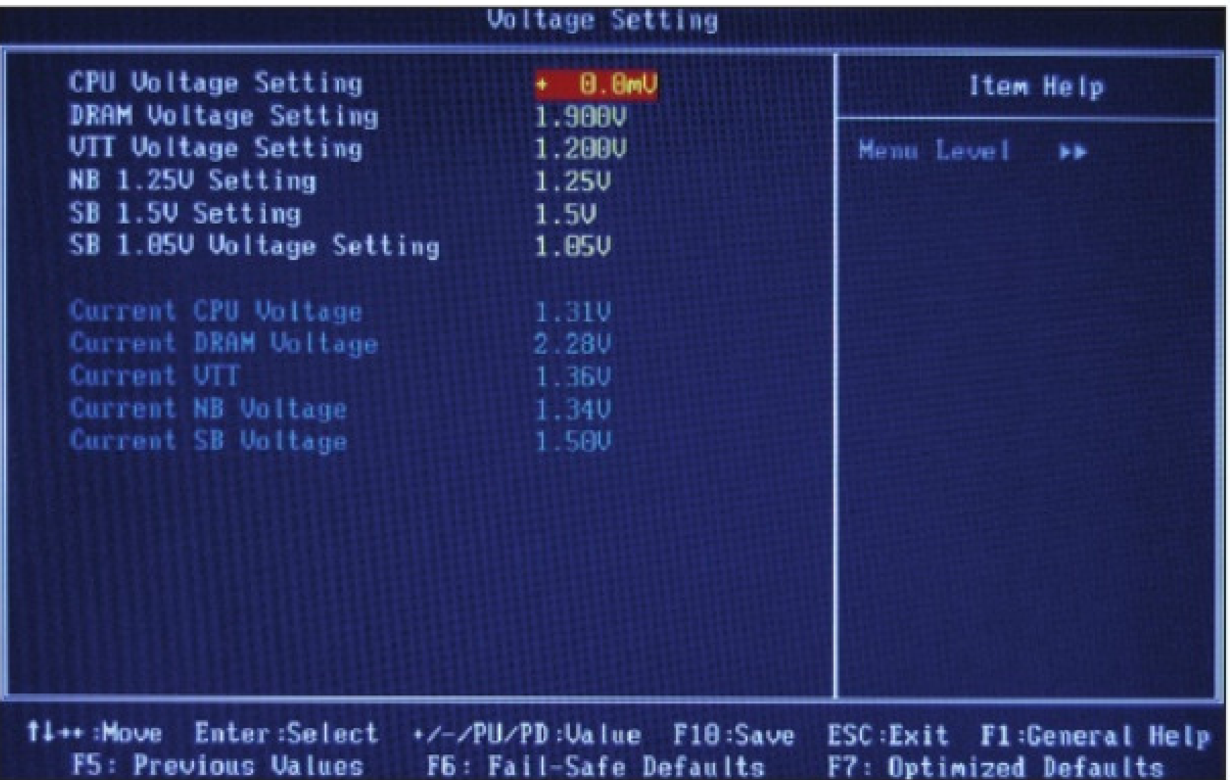
SB 1.25V Setting：南桥电压调整

SB 1.05V Voltage Setting：南桥电压调整

增加电压会造成功耗和发热量的提高，虽然能有效提升稳定性并提高超频空间，但也对系统的散热提出了更高的



选择Voltage setting项可调整电压设置



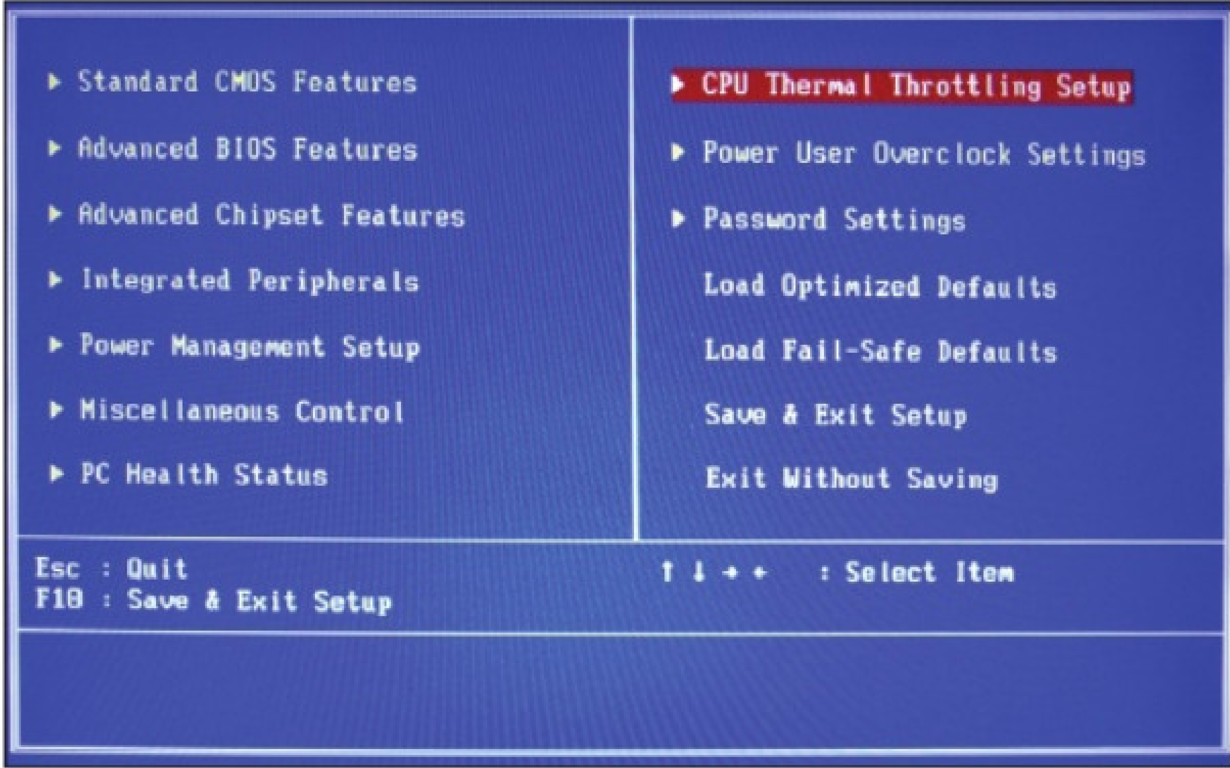
调整这些项目可以让处理器达到更高的频率

要求，在小幅度超频时不建议使用这种手段。对于一般的双核处理器，增加处理器电压50～150mV即可保证超频时的稳定性。根据个人经验，此时百元左右的风冷散热器即可满足处理器的散热要求。另外，适当提高北桥芯片和VTT电压，也能提升稳定性。在极限超频时，不仅要提升处理器、内存、北桥芯片和VTT电压，通常也要将南桥芯片电压提高1档以保证稳定性。

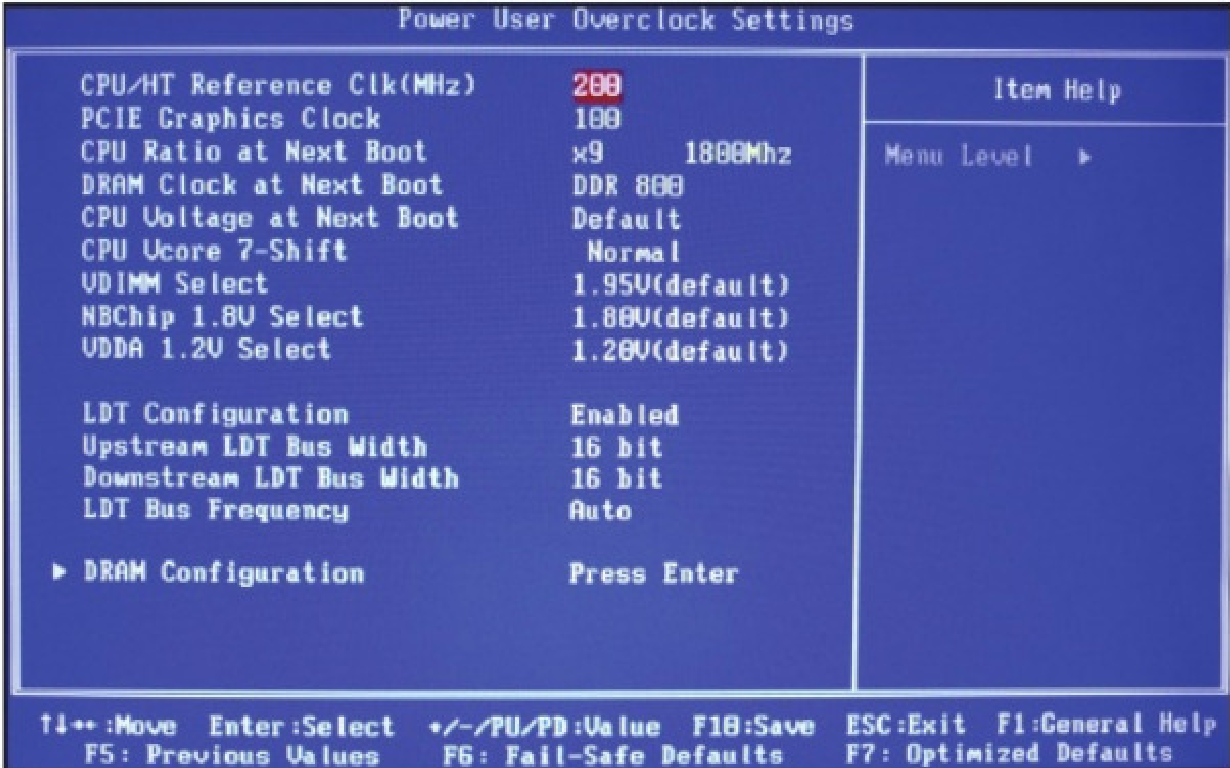
AMD平台篇

第一步：提升处理器外频与控制前端总线频率

实际上AMD平台的超频方法与英特尔平台类似，只是在个别项目上有所区别。在着手超频之前，我们先要了解当前主流AMD处理器的超频能力。目前主流的AMD Athlon64 X2系列处理器中，3800+和黑盒版5000+是在超频方面表现最好的。总体而言二者不相上下，但黑盒版由于出厂时没有锁定倍频，即使是没有超频经验的入门级玩家，只要简单提高倍频就可实现超频（用这种方法无法达到处理器的极限频率）。受制造工艺的限制，主流的Athlon64 X2系列处理器在风冷时的极限频率在3.4GHz左右（需增加电压），而大多数黑盒版5000+处理器在默认电压下都可将主频提升至3.0GHz。下面以捷波悍马系列主板为例进行说明，这款主板同样采用Phoenix BIOS。



选择“CPU Thermal Thorttling Setup”项进入超频菜单



在“Power User Overclock Settings”可对处理器和内存频率以及电压等项目进行设置

Power User Overclock Settings菜单中的选项说明

CPU/HT Reference CLk(MHz)：处理器外频/总线频率设置

PCIE Graphics Clock：显卡PCIE接口频率设置

CPU Ratio ai Next Boot：处理器倍频设置

DRAM Clock Next Boot：内存频率设置

CPU Voltage at Next Boot：处理器电压设置（所见既所设置模式，不用重新启动）

CPU VCore 7-Shift：处理器电压设置（共有7档可调）

这里可设置外频与前端总线的比例，通常Athlon64 X2处理器的默认比例为5×，在外频超过260MHz时前端总线频率将达到1.3GHz。对于大部分Athlon64 X2处理器而言，在前端总线频率超过1.2GHz后稳定性会明显下降，从而导致超频失败。因此在超频时要尽量将其控制在1.2GHz以内，个别情况下应严格控制不超过1GHz

VDIMM select： 内存电压设置

NBchip 1.8V select： 北桥电压设置

VDDA 1.2V select： VDDA电压选择（VDDA即为处理器内部的锁相环电路供电的电压，修改一个内核的电压时其他内核电压也同时变化）

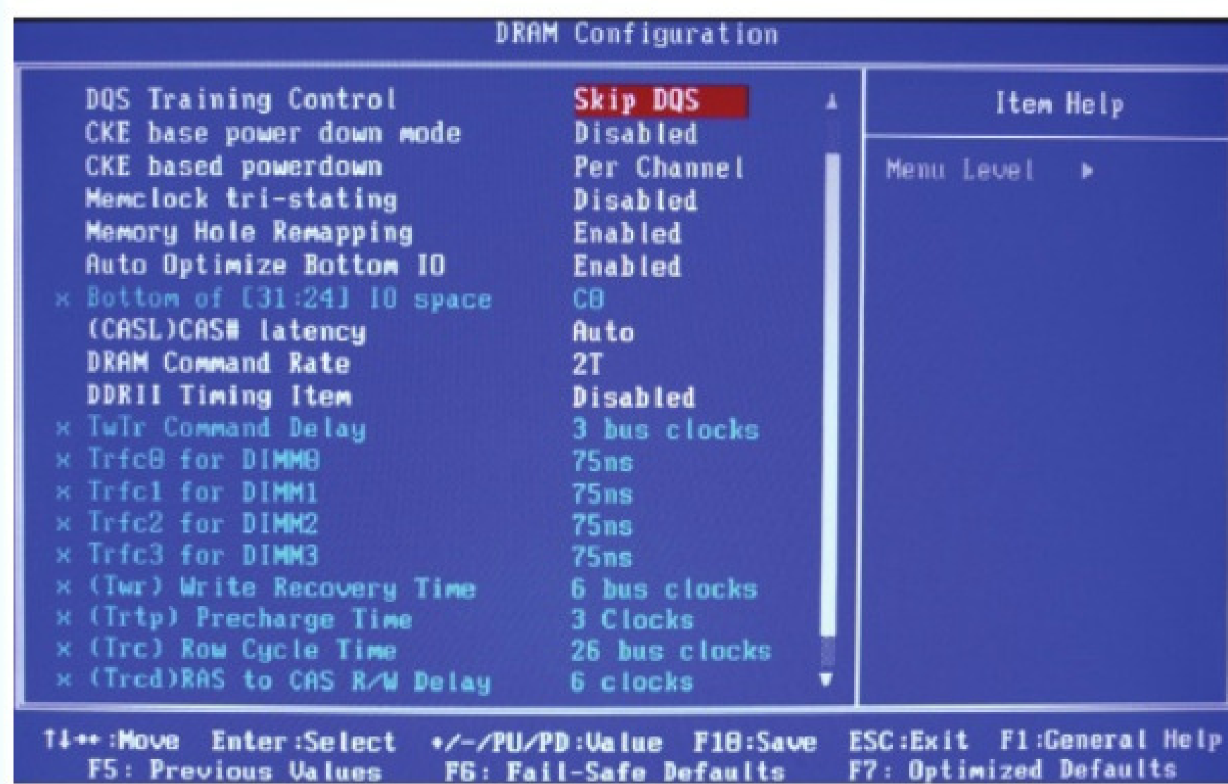
LDT configuration： 开启或关闭LDT设定功能

upstream LDT Bus Width： LDT上行带宽设置

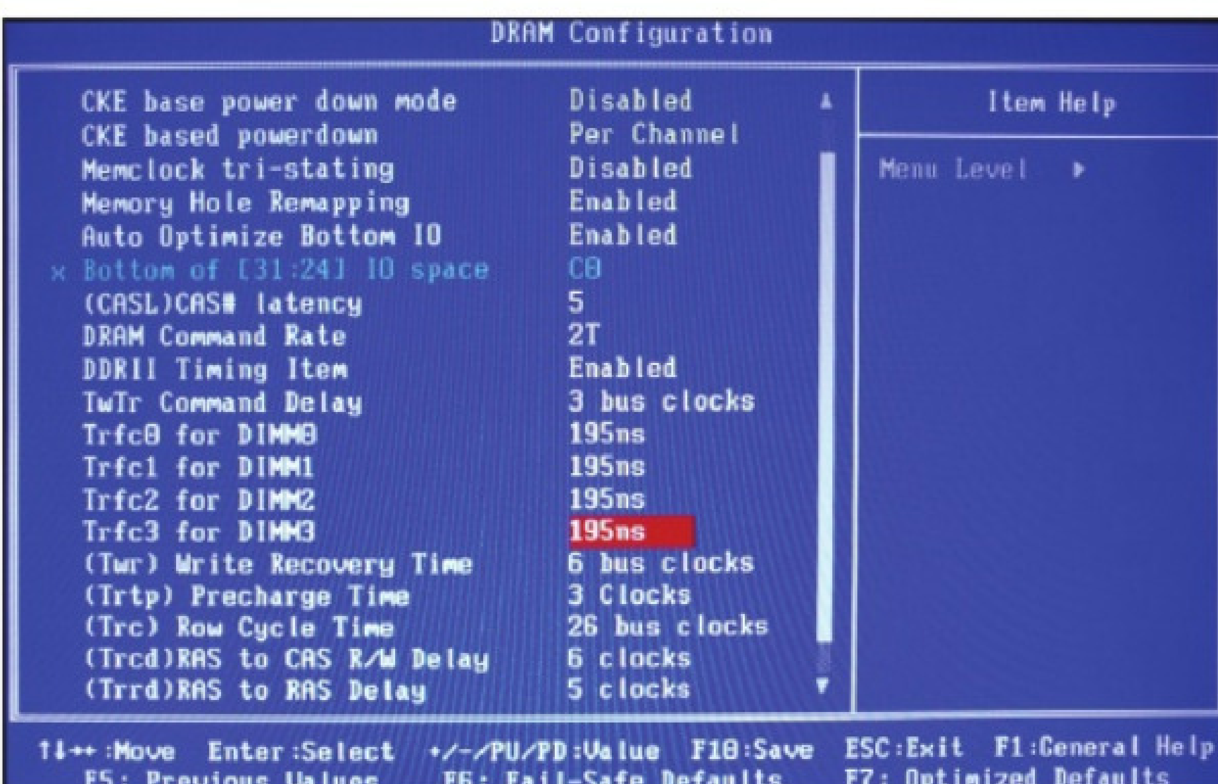
downstream LDT Bus Width： LDT下行带宽设置

LDT BUS Frequency： 可选择LDT BUS频率为1GHz（5×）或800（4×）/600（3×）/400（2×）/200MHz（1×）

第二步：优化内存参数设置



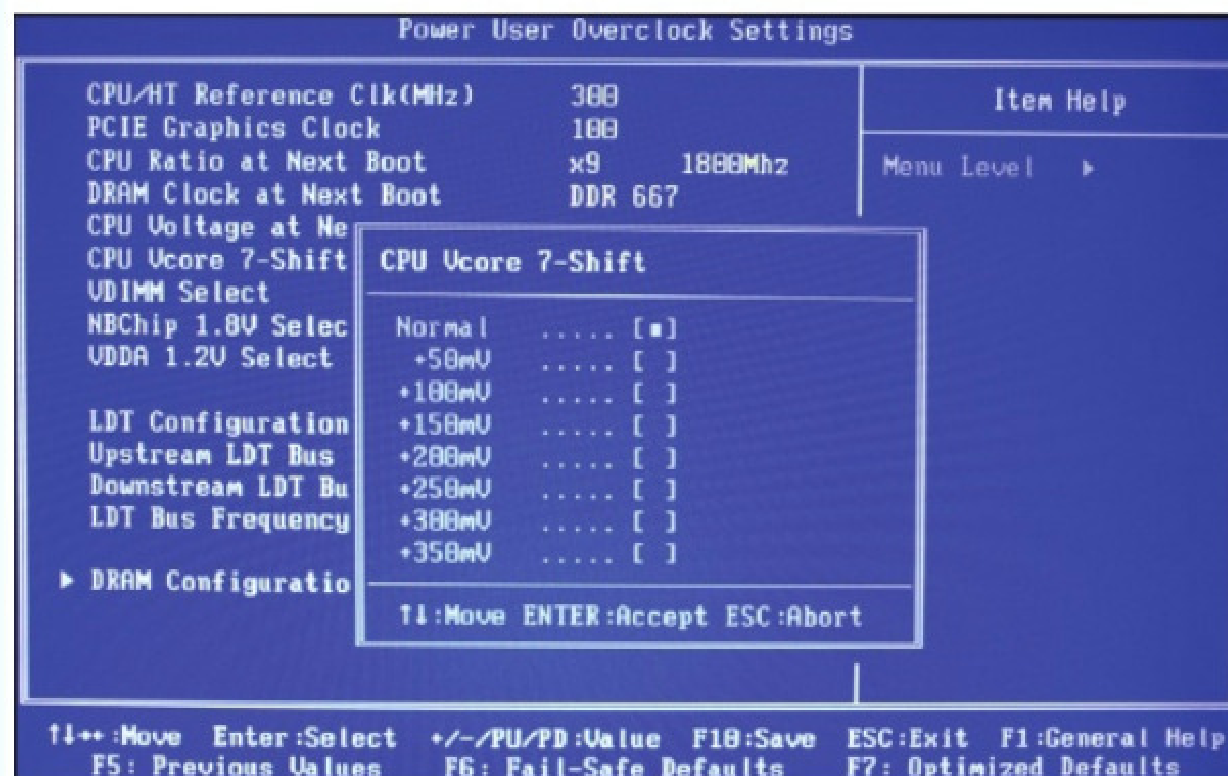
在DRAM Configuration中可调整内存的参数设置，首先要将“DDR2 Timing Item”项的状态改为“Enabled”，以便调整内存时序参数，具体方法与英特尔平台类似



在这里向大家介绍一个技巧，当由于内存超频后造成稳定性不佳时，可尝试将图中的Trfc 0/1/2/3这4个选项由75ns更改为127.5或195ns，也许会有意外的惊喜

第三步：调整电压

AMD平台的电压设置项目与英特尔平台没有什么不同，根据AMD Athlon64 X2系列处理器的特点，在使用原装散热器或百元内的风冷散热器时，建议电压不要高于1.45V。即便拥有更好的散热条件，处理器电压也不宜超过1.55V，北桥电压可根据超频幅度提升1～3档，而VDDA电压一般提升1～2档即可。另外，使用普通内存条时电压应该控制在1.9～2.2V之间。需要注意的是，在Athlon64 X2系列处理器超频前，一定要在BIOS中关闭“Cool'n'Quiet”技术。



主板提供的7档处理器电压设置

如何实现AMD平台的效能最大化？

对于AMD平台而言我们不但要考虑处理器的极限，内存的极限，主板的极限，还要更多地去考虑到底使用什么样的分频比（即LDT BUS Frequency设置）才能充分发挥系统性能。虽然黑盒系列的X2处理器采用提升倍频的方法即可超频，但却无法发挥出处理器的最大潜力。因为核心和主频相同的处理器，外频才是决定性能的关键因素。简单地讲就是要尽量采用高外频和低倍频，尽量优化内存的频率与时序，这就需要仔细考虑分频比，并计算内存的实际频率，基本原则是尽量控制前端总线频率不超过1GHz。从这一点来讲，AMD平台要比固定分频比例的英特尔平台略微复杂。

AMD处理器内存分频表

内存频率	400	533	667	800
倍频选择	内存分频设置			
4	/5	/5	/5	/5
4.5	/5	/5	/5	/5
5	/5	/5	/5	/5
5.5	/6	/5	/5	/5
6	/6	/5	/5	/5
6.5	/7	/5	/5	/5
7	/7	/6	/5	/5
7.5	/8	/6	/5	/5
8	/8	/6	/5	/5
8.5	/9	/7	/5	/5
9	/9	/7	/6	/5
9.5	/10	/7	/6	/5
10	/10	/8	/6	/5
10.5	/11	/8	/6	/5
11	/11	/9	/7	/6
11.5	/12	/9	/7	/6
12	/12	/9	/8	/6
12.5	/13	/9	/8	/6
13	/13	/10	/8	/7
13.5	/14	/10	/8	/7
14	/14	/11	/9	/7
14.5	/15	/11	/9	/7
15	/15	/12	/9	/8
15.5	/16	/12	/9	/8
16	/16	/12	/10	/8
16.5	/17	/12	/10	/9
17	/17	/13	/11	/9
17.5	/18	/13	/11	/9

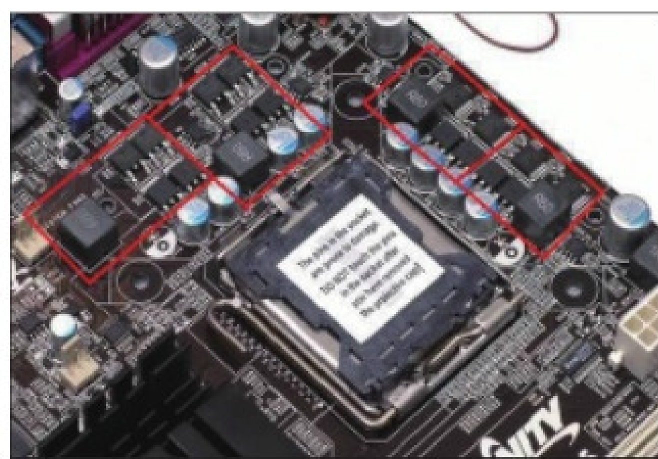
如何挑选超频配件？

1.处理器的选择

对于挑选处理器，实际上并没有什么特别好的手段，除了按照已知的“极品”处理器编号去按图索骥，就只能靠自己的运气了。当然经常逛逛论坛或关注相关的媒体报道有助于尽早得到消息，免得“极品”都被人抢光了。

2.主板的选择

首先需要说明的是，即便是有一定水平的DIY玩家对于主板的选择往往也要用过才知道好坏。选择一块适合超频的主板，最重要的是看供电部分的设计是否合理，而供电部分的重中之重则是处理器的供电设计，普通的主板多为3相供电，比较好的主板则采用4相或更多的设计，并且还会搭配对应数量的MOS管，这样的设计一般称其为X相X回路供电，如左图所示为4相4回路。

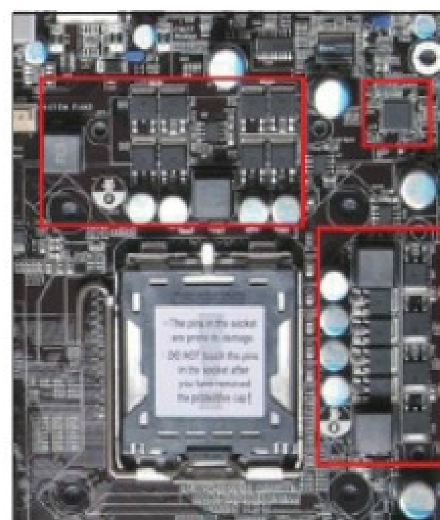


DFI P965-S的4相4回路供电设计

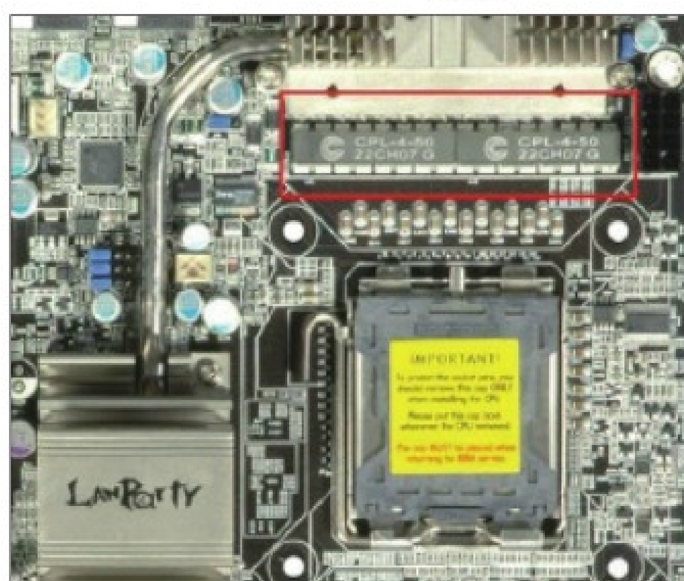
所谓“4相”，即使用了4个电感，如图中红框内标有R60字样的黑色方形元件；“4回路”指的是其每一相都有4个MOS管，电感旁边较小的方形黑色元件。另外除了处理器插槽，一块好的主板在内存、北桥芯片、PCI-E插槽附近往往也会有1～2相的供电设计。

除了4相4回路设计，处理器供电电路还分为传统的PWM供电和数字供电方式，主要作用是将输入的12V直流电压降至适合处理器的0.8～2.3V低电压。

常见的数字式供电分为两种，一种在传统设计上额外增加了一颗PWM芯片，如右图中的DFI P965-S主板。另外一种在处理器电路附近增加体积明显较大的贴片或BGA封装芯片代替传统设计。不管使用何种供电方式，都是以为处理器提供纯净稳定的电流为目的。使用一般传统的PWM供电电路设计的主板，每相位可提供的电流强度为25～30A，而采用贴片或BGA封装的数字供电设计，每相位可提供38～40A的强大电流，而且输出的电流更纯净稳定，当然主板的生产成本也会增加不少。根据笔者个人的统计，目前使用后一种数字供电电路的主板品牌有DFI、富士康和升技。



DFI P965-S的数字供电电路采用了一颗单独的PWM芯片



DFI UT P35采用电气性能更好的PWM芯片

3.内存的选择

实际上即便是普通的DDR2 667/800内存只要不是买到假货，基本都有可向上超频的空间。不过它们的超频幅度也大不相同，比如金士顿最近一段时间的普通DDR2 667内存，很大一部分都可以轻松超至1000MHz以上，甚至有个别的可以超到1200MHz以上，被广大超频爱好者称为“神条”，最难能可贵的是其价格与普通市售内存价格无二。

如果按照内存颗粒来选择的话，最受广大超频爱好者所喜爱的是美光D9系列，早期用于DDR2内存条的“大D9”（又称FAT BODY）在2.5V电压以上可以达到800MHz频率，并保持3-3-2-1的时序，个别极品甚至能在1000MHz的频率下保持该内存时序。在美光由110nm工艺转向90nm工艺之后大D9就很少见了，取而代之的是现在玩家比较熟悉的“小D9”。小D9同样继承了大D9的高频率低时序的“优良传统”，并且对电压的需求也有所下降，只要2.4V就能发挥潜力，即使是规格最低的“D9GCT”颗粒也是如此，个别极品甚至可在3V的电压下保持低时序，比如“D9GMH”颗粒，平均可超至1100～1300MHz，比它还好的“D9GKX”颗粒更是被奉为极品中的极品。但由于这些颗粒对电子迁移的耐受能力相对较低，不适宜长期超高频使用，因此也被超频爱好者称为“比赛专用条”。

写在最后：机箱的作用不可忽视

除了做好处理器的散热工作，主板上的南北桥芯片和供电电路中的MOS管散热同样不可忽视。它们的发热量随着超频幅度的提高也会相应提高，这就是为什么许多厂商不惜成本使用纯铜或铝散热片+热管（例如华硕的“玩家国度”系列）来进行辅助散热的原因。即便主板上具备了辅助散热设备，如果机箱内没有合理的风道和足够的空气流通量，那么这些热量将积攒于机箱内部，造成整机温度的升高，从而导致超频失败或系统稳定性下降。另外，不要以为打开机箱侧板就可以解决所有散热问题。一款空间和风路设计出色、用料合理的机箱，在封闭状态下的散热效果要明显好于开放状态，所以笔者建议大家尽量选择优秀的机箱为超频营造一个良好的环境。P

超频很危险吗？

超频能获得好处是显而易见的，正所谓“福兮，祸所依”，与好处相伴的还有一些不良后果。不过并没想象中的可怕，只要了解它们就能有效解决或规避，所以笔者认为超频存在一定风险，但并不是很危险。

1.功耗增加导致处理器烧毁

原因：加压超频

解决方法：保证散热

这种情况在早些年发生得比较多，因为当时在不增加处理器电压的情况下难以获得较大的超频幅度。为了追求性能，许多玩家大幅提高处理器电压，导致整体功耗猛增，发热量也随之飙升。此时如果缺乏强有力的散热系统，就可能导致处理器烧毁。现在的大部分处理器不需要增加电压即可超频，以英特尔酷睿2系列处理器为例，任意一款型号在不增加电压的情况下几乎都能将工作频率提升10%～100%。在合理的超频范围内并不需要液冷、液氮等极端的散热方式，通常质量好的铜铝混合风冷或具备热管的散热器即可满足要求。

2.极限超频导致使用寿命严重缩短

原因：电子迁移

解决方法：控制超频幅度，知足常乐

处理器内部采用金属氧化物连接，电流的传输会引起金属原子在导体中发生位移。当电流密度超过氧化物的承受能力时，金属原子就可能脱离原来的位置，产生坑洼和空洞，或在个别部位堆积过多，这些都可能导致断路/短路的发生。当处理器温度过高时，电子迁移的程度更加猛烈，长此以往就会缩短处理器的使用寿命。

如何确定合理的超频幅度？

根据处理器的构造原理，我们可以将同批次处理器的高端产品作为参照，将超频后的频率控制在高端产品的频率之下（至多不超过15%），都是比较安全的，不会造成温度过高或寿命缩短的问题。



数码来风



■广东 GZ

市场前瞻


M8

事实上直到现在为止，魅族依然是一个跟跑者，从M3到M6，魅族的许多产品中都有苹果iPod的影子。这也并不奇怪，无论是日本还是韩国的电子企业，其崛起的道路都没有脱离赤裸裸的模仿过程，重点在于这种模仿是流于表面化，还是内在希望超越被模仿的对象。魅族绝对不是那种以抄袭为生的企业，在模仿的过程中其产品品质也有实在的提高，并且逐渐超过国内同类产品的水平，在适合国内消费者的基础上填补了高端产品的空白。

2008年的CeBIT展会上我们终于“有幸”看到了魅族M8的样机，不过要说是样机却显然有些勉强，因为向大众展示的样机并没有完工，只能简单的展示手机的三个界面，真正具体的内容展示则需依靠展台上的一个嵌有屏幕的工程主板。应该说工程主板作为开发测试的一个原型系统，能够有效地体现产品的开发进度。就工程主板的实际展示过程而言，M8的研发进度可说不甚理想，不光触摸操作不灵活，许多功能也未能开发完成，系统整体表现也不是很稳定。总之M8要完工显然还必须完善许多功能，考虑到M8开发时间已超过一年，让人不由得质疑魅族的实际研发能力。如果魅族继续这样拖下去，市场和舆论还能有多少耐心？对于第一次涉及手机研发的魅族而言，我们不由得担心M8会不会就此胎死腹中……


F490


HiPhone

M8其实和之前魅族产品路线一致，要借iPhone的东风来制造出高质量的中国式“iPhone”，不过由于过早进行炒作，加上魅族对手机开发的难度严重估计不足，从而导致目前M8“箭在弦上却不得发”的极为被动的局面。然而当下iPhone的外观克隆者已有许多，上有配置500万像素摄像头的三星SGH-F490，中有配备有效工作频率为620MHz处理器的纽曼智能M9，下则有实现多点触摸的廉价“山寨机”HiPhone，在笔者看来，即便iPhone此时能进入国内市场，也未必能全身而退。

造成M8延期的原因之一是魅族选择采用Windows CE系统内核，并增加通讯模块自主开发全新的智能手机系统——这可是很多国内老牌手机厂商都不愿涉足的高难度领域，在激烈的市场竞争中，没有几个厂商能够承担漫长的开发周期和随时可能失败的风险。因此不管魅族是否由于预先调研不足而导致现在的窘境，也不管M8是不是iPhone的克隆者，仅仅是这份“不计生死”、“奋不顾身”的投入精神魅族就值得国内消费者的赞赏。不过精神归精神，现实的窘境必须面对，过于缓慢的开发速度将导致严重的后果，远有西门子手机的彻底没落，近有摩托罗拉手机的被迫分拆，这些例子无一不证明手机市场与MP3播放器市场的大不同，能以一款手机傲视群雄的惟有苹果一家而已。

魅族的幸运在于M8是其第一款手机产品，手机市场的因素暂时不会影响公司的主业务；但风险在于魅族无论是财力还是技术上都已被M8拖住后腿，许久没有其他新产品问世。在此情况下，M8注定成为魅族未来发展的重要拐点，我们更加担心的是M8会真的胎死腹中，甚至葬送掉魅族几年来辛苦经营的基础。

即便M8能够在短期内上市，魅族依然要面对严苛的市场考验。作为一款手机，M8的通讯稳定性和人性化设计是最基本最重要的——手机操作系统的复杂程度远远高于多媒体播放器，更何况魅族选择了难度极大的自主研发操作系统——可以预料到市场不会给M8慢慢升级固件来修改恶性BUG的时间和空间。对于魅族来说，当前最重要的不是加快M8的上市，而是为之后的业务发展进行深度规划，是继续手机产品的研发和自主操作系统之路，还是选择成熟的Windows Mobile或MTK；而花费巨大代价开发的系统是否能够轻松应用在后续产品上……摆在魅族面前的问题还有许多，即便M8获得了成功，如果不能迅速跟进，推出后续产品，M8及其操作系统都会迅速在疯狂的手机市场中消亡。

市场速递

索尼爱立信W380i


W380i

W380作为以音乐播放为主打的Walkman系列手机，无论在外观造型还是功能内涵都有独到之处，隐藏式OLED屏幕不仅能够在日常状态下显示信息，在来电或音乐播放时还可提供跑马灯或闪光两种显示模式；Walkman On Top轻触式音乐键让用户不用开启翻盖，就能直接控制音乐

的播放。此外最大卖点当属其"Gesture Control随手感控"功能，当有来电呼入的时候，摄像头旁边的小灯就会亮起，此时只要用手在灯光上方挥动，手机就会自动关闭来电铃声并转为震动模式。索尼爱立信W380的上市价格约1600元，略有虚高。

富士S100FS

随着市场价格低廉的入门级单反相机陆续发布，高端旗舰消费类DC越发陷入难以为继的境况，在这种情况下推出S100FS数码相机，体现出富士对于自身"超级CCD"等诸多技术的信心。S100FS采用全新设计的第八代"超级CCD HR"，拥有1100万有效像素和2/3英寸的超大尺寸，其14.3倍光学变焦镜头覆盖28～400mm（相当于35mm相机）焦段，光圈范围F2.8～5.3，并具有的光学防抖功能。如果考虑到"一镜走天下"的便利性，那么富士S100FS完全有能力挑战入门数码单反相机。不过它的上市价为4850元，还不够便宜。



S100FS

台电M25

作为台电的市场过渡型产品，台电M25仍然采用英国欧胜8978音频芯片，并采用规格稍低的2.4英寸QVGA分辨率26万色TFT屏幕。功能上则支持RM、RMVB、AVI格式视频的直接播放，及MP3、WMA、WAV、APE、FLAC、OGG、AAC格式音频文件播放，并支持微软PlayFX音效。台电M25除了主打RM格式播放以外，最大的卖点当属其"光转动"操作按键，这是一种在操作方式上与iPod类似但视觉效果更突出的按键。


M25

奥凯华科 X50

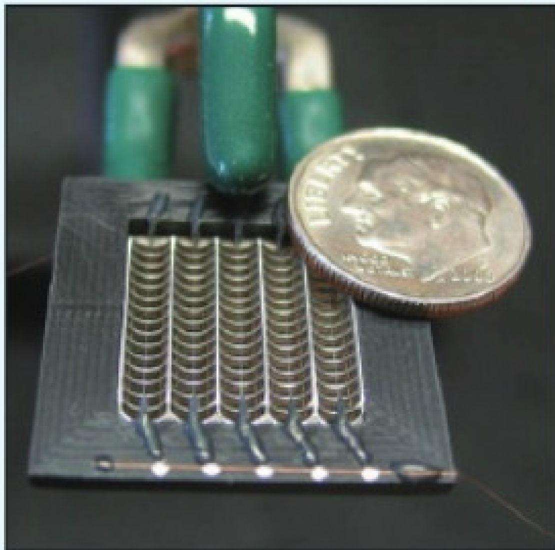
传统耳塞就算是采用金属材质也不是什么新鲜事，不过双U导管的金属耳塞就不算多见了。OVC X50耳塞是继OVC X100后奥凯华科推出的又一U形导管音腔耳塞。OVC X50使用16mm大直径发音单元，振膜厚度约6μm，阻抗32欧姆，灵敏度为113db。U形金属导管音腔设计可以突破耳塞小音腔的局限，在耳塞腔体体积不变的情况下营造出更好的低频效果。总体而言OVC X50拥有不错的性价比和足够吸引眼球的技术特点，值得用户考虑。


X50

技术前沿

RSD5固态风扇

电子设备的清凉向来都是有代价的，风扇的转动必然会带来噪音，不过Thorrn Micro Technologies多年努力研发出来的RSD5将会侧底改变散热的局面。RSD5是不同于传统风扇的固态风扇（Solid-State Fan），没有任何一个会动的组件，自然就不会有恼人的噪声。不过这东西该如何让空气流动呢？简单来说，RSD5用不带电的半圆柱状导电板围绕着一系列的电线，当电线通电时，电线与面板之间所产生的强大电场，便会带动离子碰撞当中的空气从电线往导电板方向移动，进而产生科学家称之为日冕风的效应。根据实验结果，RSD5 所产生的风速高达2.4m/s。研究人员Schlitz表示，目前这项技术能够用不到一立方公分的体积冷却功率25W的芯片，未来若技术再突破的话，或许就能够直接将散热机制整合到芯片里头，研发出自我冷却芯片。让我们共同期待RSD5早日带来真正的冷静时代，另外祈祷它别最终变成红警里的电磁风暴发生器吧。





Wasup

关于马桶的有趣改造见得多了，但是真正实用的恐怕非Wasup莫属了。Wasup是出于环保和再生资源诉求下的构想，将很耗水的洗衣机，跟同样耗水但不重视水质的马桶结合。机器上半身是洗衣机，中段则有一组储水箱，可以将洗衣服后的废水储存起来，提供下段的马桶冲洗时使用，真是很简单很环保。真的，除了拿衣服去洗时不要失手让它掉进马桶之外，Wasup可算得上无可挑剔。

Eject Powerstrip

这个插座适合以下对象或情况：那些懒得连弯腰都不愿的"宅人"；过于老迈而无法弯腰的人；弯腰也无法方便触及的地方……总之这个Eject Powerstrip插座并不复杂，但只要"伸脚之劳"插头就可以自行弹出，相应的插座也会立即断电，保证绝对的安全快捷。不过对于终日坐在桌边面对电脑的宅人们来说，还是请认真考虑一下是否真的需要它，毕竟弯腰拔插头也算是一种非常有益于健康的运动，大可弥补办公室运动量的不足。



应用心得

编者按： 即时通讯软件，似乎到了只要你用电脑就离不了的地步了。QQ、MSN、新浪UC等或者是最新推出的百度Hi，挑东西的时候自然是希望选择的余地越大越好，可种类多了自然就挑花了眼。也许，千挑万挑不如不挑吧！

本期推荐文章

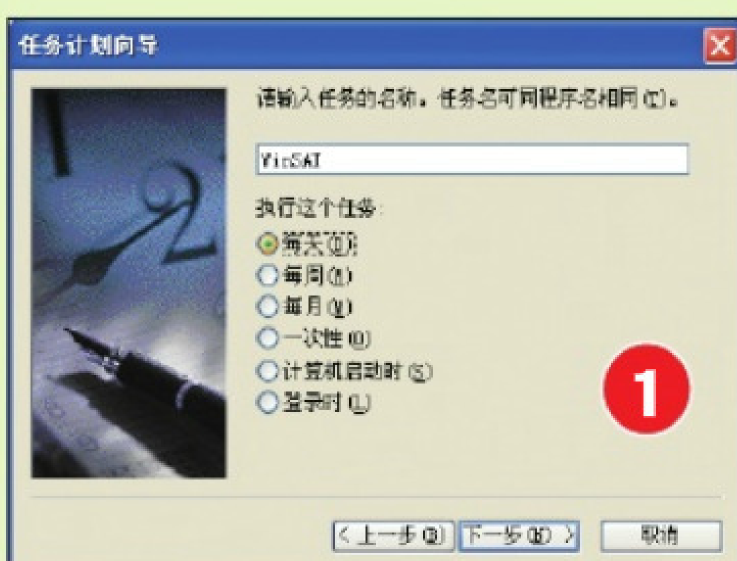
Vista动态屏保的显示与移植

■辽宁 QS

使用过Vista操作系统的用户都知道，Vista旗舰版自带有一个非常漂亮的Aurora动态屏保。在“运行”对话框中键入“WinSAT aurora”命令，按下回车键后即可看到它了。Aurora动态屏保只能在Vista旗舰版中才有，那么仍在使用Windows XP操作系统的用户自然就无福享受了。果真如此吗？非也！只要略加设置，我们也可把Aurora动态屏保移植到Windows XP上，并且让它真正实现屏幕保护的功能。

一、原汁原味移植

Aurora动态屏保，实际上是执行了一个带参数的程序，“WinSAT.exe”是程序，而“aurora”则是参数。带参数的可执行文件不能作为Windows的屏幕保护程序，但任务计划可让带参数的程序运行，而且可让计算机在空闲一定时间后启动任务。利用这个特点我们就可以启动这个动态屏保了。



首先，将Vista操作系统中的“WinSAT.exe”文件拷贝到移动硬盘或U盘中，再插入到Windows XP操作系统的电脑上，将“WinSAT.exe”文件复制到硬盘某个分区的根目录下。然后打开“开始”→“所有程序”→“附件”→“系统工具“→”任务计划”。在窗口中双击“添加任务计划”，点击“下一步”按钮，然后点击“浏览”打开WinSAT.exe。在接下来的窗口中为这个任务随意命名，并自定执行任务的时间，比如“每天”（**如图1**）。

单击“下一步”后设置一下任务的起止日期和时间，在接下来的窗口中输入当前登录账户的密码后单击“下一步”，然后单击“完成”按钮即可。现在双击新建的任务，在打开的对话框中单击“任务”选项卡，然后在“运行”文本框中保持原来的内容不变，在末尾空一格之后加上参数“aurora”（**如图2**）。接下来，再切换到“计划”选项卡，单击“计划任务”下拉列表，从中选择设置“空闲时”，并将下方的“当计算机空闲时间超过”设为“10分钟”，



这就是启动屏保的时间，可随意设置（**如图3**）。设置完毕单击“确定”按钮，再次输入当前登录账户的密码后，所有设置就完成了。



以后，当系统空闲时间达到设定值时，就可以看到Vista中绚丽的动态桌面屏幕了。当需要退出Aurora动态屏保时，只需按一下Esc键即可。

二、专门工具助力移植

如果恰巧你身边没有安装Vista的电脑，那么要移植“WinSAT.exe”就成天方夜谭了。不过，也不是全无办法，我们可以下载安装3D Aurora Screen Saver 1.2（下载地址为http://down.banma.com/zhuomiangongju/bujingbaohu/3d_aurora_screen_saver_1_2_2699_1.shtml）。这是一个北极光动态屏保程序，完全可以和Aurora动态屏保媲美。



北极光是一种壮观的自然现象，有着难以形容的美丽和壮观。这款屏保的设计灵感即来源于极光的感染，设计者创造出全三维环境的色彩、光源、声音。下载安装完毕，在桌面上单击鼠标右键，选择“属性”命令，打开显示属性窗口。单击“屏幕保护程序”选项卡，在“屏幕保护程序”下拉列表中选择刚刚安装的屏保“3D Aurora”。单击“确定”之后，现在可以关闭灯光，尽情感受极光的震撼和美丽吧（**如图4**）！

把Google日历搬到桌面上

■甘肃 杨兴平

利用Google日历可安排日程，可把自己的日历与朋友共享，可在活动到来前进行提醒。如果你经常使用它，可以把它放置在Windows桌面上（**如右图**）。

第一步：打开浏览器，用自己的Google账号登录Google日历。

第二步：在左下角点击“管理日历”，点击日历名称，然后在“私人网址”中单击“HTML”图标并复制Google日历网址。

第三步：在Windows桌面，单击右键选择“属性”，在对话框的“桌面”选项卡，点击“自定义桌面”。然后在打开的对话框上点击“新建”，粘贴剪贴板上的Google日历网址。最后点击“确定”，Google日历就显示在Windows桌面上了。

第四步：在桌面上，把鼠标移到Google日历上可显示标题栏。单击该标题栏上的向下箭头，选择“同步”，然后在打开的对话框上点击“同步设置”。在新打开的对话框上，你可以设置Google日历的同步选项，比如可以设置为“计算机空闲时自动同步”。这样，当你添加新活动后，Google日历就将其自动显示在Windows桌面上了。



在Windows桌面上的Google日历可以拖动。把鼠标移动到标题栏，然后按住左键就可把它拖动到任意地方。Google日历的大小也可改变，拖动它的边框，或者单击标题栏上的按钮皆可。P

清理QQ垃圾文件，释放硬盘空间

■湖北 尹飞 李杨

腾讯QQ是我们经常使用的一款IM软件，在给我们带来方便的同时，也悄然产生了一些慢慢吞噬着有限硬盘空间的文件。其中有些文件如聊天记录等对于我们来说是有用的，但像QQ广告、QQ缓存和QQ临时更新之类的文件估计就没什么用处了。

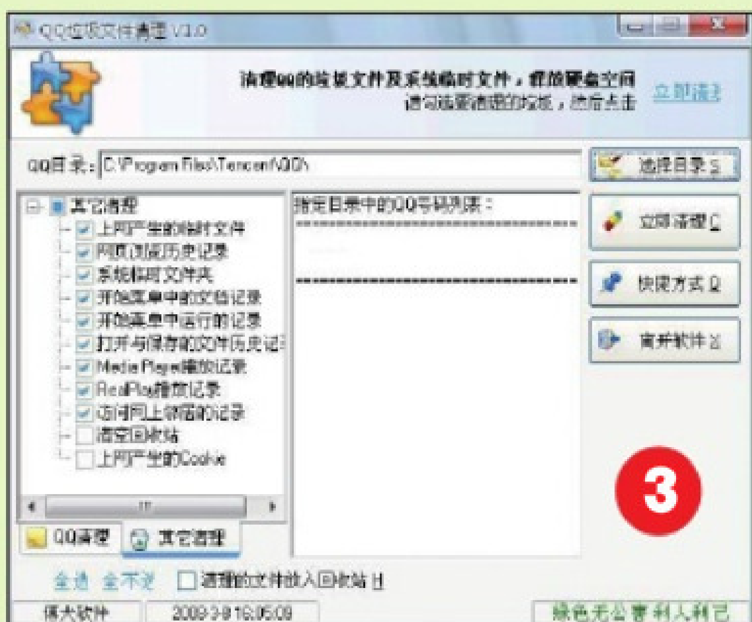
为了减少硬盘空间的浪费，需要删除这些对我们没用的文件。手工删除不仅麻烦而且容易出错，这时可使用“QQ垃圾文件清理”（下载地址为http://www.skycn.com/soft/42605.html）来帮我们清除QQ运行中产生的垃圾文件，释放宝贵的硬盘空间。

QQ垃圾文件清理是款小巧的绿色软件，下载后直接打开压缩包毋须安装即可运行。运行后，它会自动搜索QQ的安装路径（**如图1**），同时也提供了“选择目录”按钮，供我们自己选择QQ的安装路径。选择好后，软件会详细列出该路径下保存的各个QQ号码的记录。然后在需要清理的列表中选择相应的项目，这里有包括平时收到的QQ表情、头像、图片、炫铃、广告、缓存等文件。选中后我们可以在软件下方选择是否将垃圾文件放入回收站，然后点击“立即清理”按钮即可。在清理的同时，软件会提示清理到哪一步及清理结果（**如图2**）。





除此之外，我们在“其它清理”标签中可选择对包括上网产生的临时文件、网页浏览的历史记录、系统临时文件和Media Player播放记录在内的垃圾文件进行清理（**如图3**）。



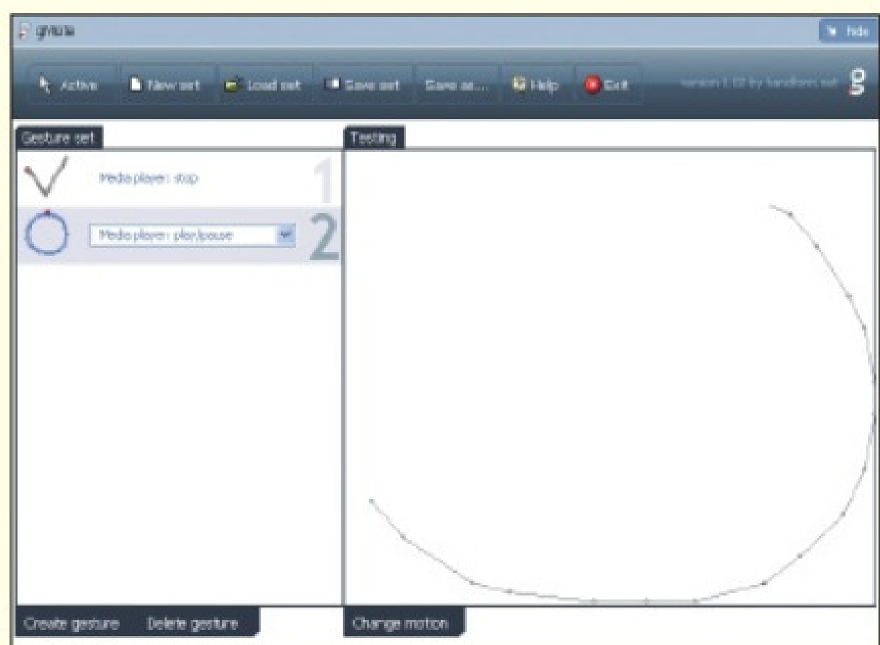
点击“快捷方式”按钮后，软件会自动生成一个指向其快捷方式的图标并放在桌面上，以方便我们以后使用。P

让WMP轻松“读懂”鼠标手势

■河南 花的神明

WMP是我们经常用的媒体播放器。当用它播放多媒体文件时，我们一般都是通过点击其工具栏上的控制按钮，来实现播放、暂停、前进、后退等操作的。如何才能打破常规，让WMP的操作更具个性呢？

现在很多软件都支持鼠标手势识别功能，通过拖动鼠标“绘制”简单的手势动作，就可快捷地执行原本繁琐的操作。



在默认情况下，WMP是无法识别鼠标手势的。使用Gmote（下载地址为http://www.handform.net/gmote/gmote-full.zip）这款独特的软件，就可弥补WMP的上述不足，让你的WMP“乖乖”地服从你的鼠标手势的“指挥”。

在系统托盘的Gmote图标右键菜单中点击“Configure”项，在Gmote配置窗口（**如上图**）顶部点击“Active”按钮，在窗口底部点击“Create gesture”按钮，在“Gesture set”列表中会出现新的鼠标手势项目选择列表。在其中选择“Media player：stop”项，表示为WMP停止播放操作配置鼠标手势。在窗口右侧的“Testing”面板中按下鼠标左键，之后拖动鼠标绘制所需的图案即可，例如这里绘制一个简单的“V”形图案。Gmote识别该鼠标手势后，即可在“Gesture set”栏的对应手势项目左侧显示该动作图案。

按照上述方法，你可分别点击“Create gesture”按钮，为“Media player：play/pause”（播放/暂停）、“Media player：previous track”（前进）、“Media player：next track”（后退）等操作分别配置相应的鼠标手势。当配置好上述鼠标手势后，点击Gmote窗口顶部的“Save set”按钮，将其保存为独立的配置文件。这样可以在其它电脑上点击“Load set”按钮，直接导入鼠标手势配置文件。

点击Gmote窗口右上角的“Hide”按钮，便可将其隐藏到系统托盘中。如何使用鼠标手势控制WMP操作呢？首先启动WMP并选择好需要播放的文件，之后同时按下“Ctrl”和“Shift”键不放，然后在屏幕上拖动鼠标就可以绘制预设的动作图案了。Gmote根据对应的鼠标手势，即可执行关联的控制动作。例如绘制“V”形图案，Gmote识别该鼠标手势后，即可停止WMP的播放操作。当然，在系统托盘的Gmote图标的右键菜单中，必须保证“Active”项处于选择状态，才可激活Gmote的鼠标手势识别功能。P

使用“大狼狗”，全方位加密文件

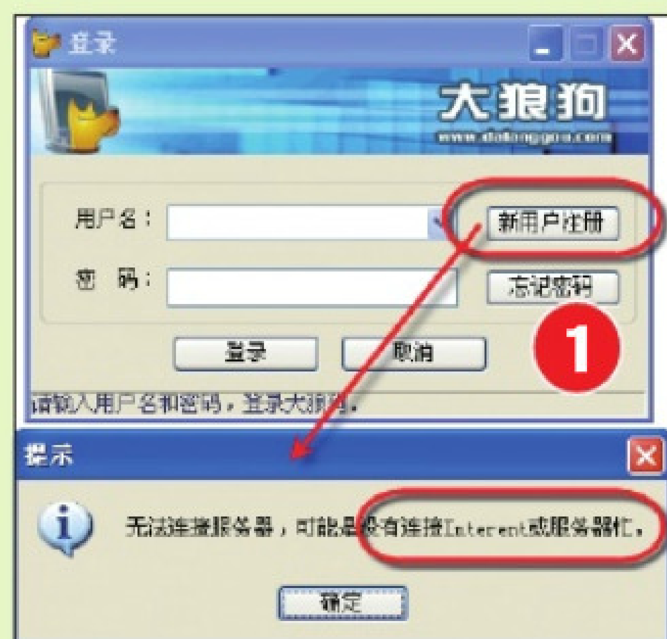
■湖南 Lancelot

通常，使用加密软件会面临两类问题。一是软件的加密方式过于单一，要么只是文件加密，要么只是虚拟磁盘加密；二是加密的安全性及密钥遗失的问题。通常“密码”会是唯一的密钥，易受猜测或暴力破解，但若是采取过多密钥，又常会出现用户自己遗忘的情况。因此笔者在这里向大家推荐一款新型的加密软件“大狼狗加密专家”（以下简称“大狼狗”，下载地址为http://www.dalanggou.com/web/），它在技术上的独到设计确实有效改善了上述两个问题，并且为加密解密带来了一些新的应用方式。

一、密码与用户名并行的密钥策略

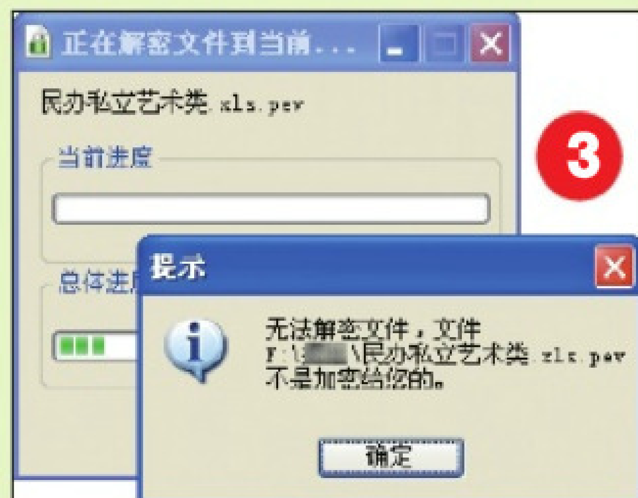
“大狼狗”的绝大部分操作都需要登录用户后才可使用。首次注册用户名必须连接到网络才可进行，这让很多用户产生了困惑（**如图1**）。但实际上这样可带来诸多好处：

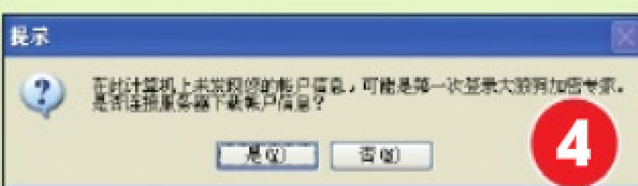
首先，由于联网注册会判断用户名的唯一性，因此你使用的用户名实际上是所有“大狼狗”用户中的唯一一个。这样当你出现遗忘密码的问题时，便可向服务器发送请求，提供唯一的用户名后，只要正确回答了你在注册该用户时填写的问题，就可重设密码（**如图2**），如此就不用担心加密的文件回不来了。当然，这也要求你在注册用户时一定要慎重填写问题的答案。





其次，使用A用户名加密的文件，如果没有指定B用户可解密，那么当B用户试图解密时将被拒绝（**如图3**），这样将有效降低猜测或暴力破解的可能性（因为需同时破解用户名和密码）。自然，该策略也使得用户在加密文件时，可明确指定被其他用户解密，详细情况请参见后文。





最后，可在不同机器上使用同一用户名和密码。只需在初次使用“大狼狗”时联网将用户名信息下载（**如图4**），就可在新机器上进行完全一致的操作，减少了转移设置的麻烦。

二、多种加密解密方式

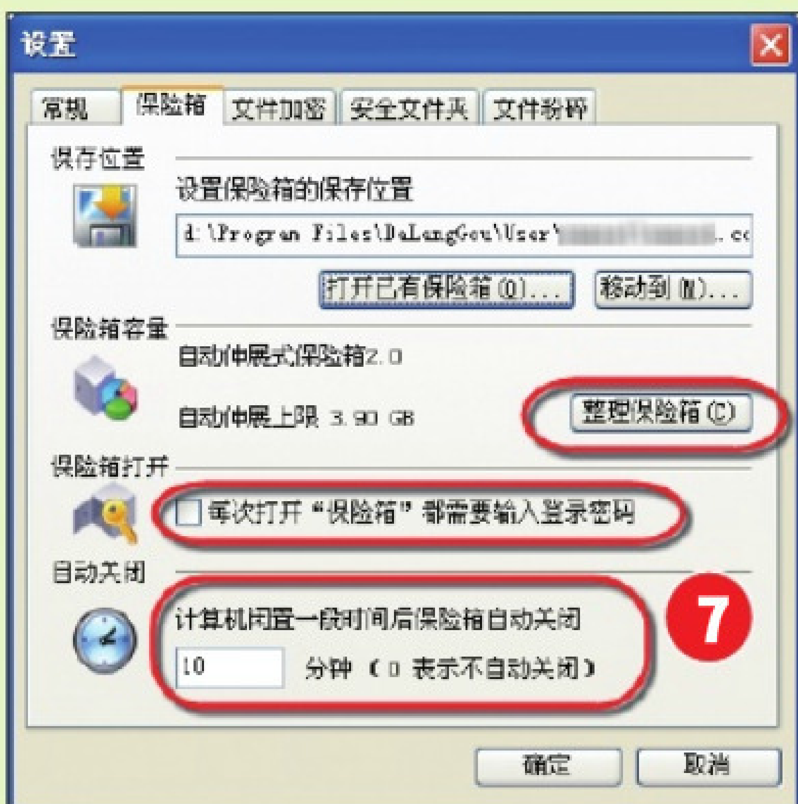
1.保险箱加密

此加密方法类似于传统的“虚拟磁盘加密”，即将所有要加密的文件存储到一个单一的镜像文件中，使用时则将该镜像文件挂接为系统的一个“虚拟磁盘”。在“大狼狗”中使用“保险箱”的方法是



右击系统托盘处的程序图标，选择菜单项“打开保险箱”。初次使用时会要求你创建或选择已有保险箱文件（即前述单一的镜像文件，**如上页图5**）。完成此操作后系统上即会增加一个名为“保险箱”的分区，像普通分区一样对其操作即可（**如图6**）。为了保证安全，你可在程序设置的“保险箱”选项页中设置每次打开它时都需输入密码，还

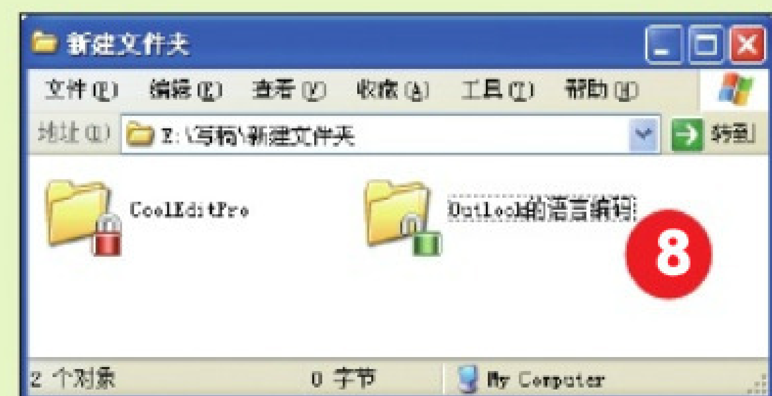


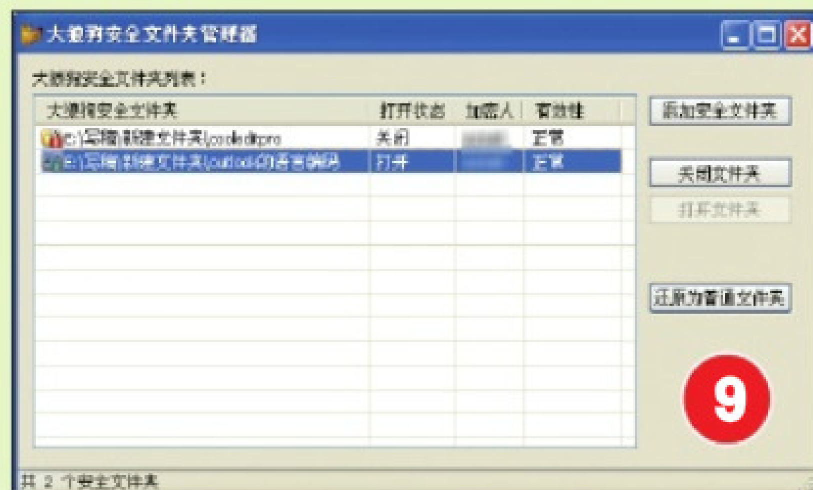


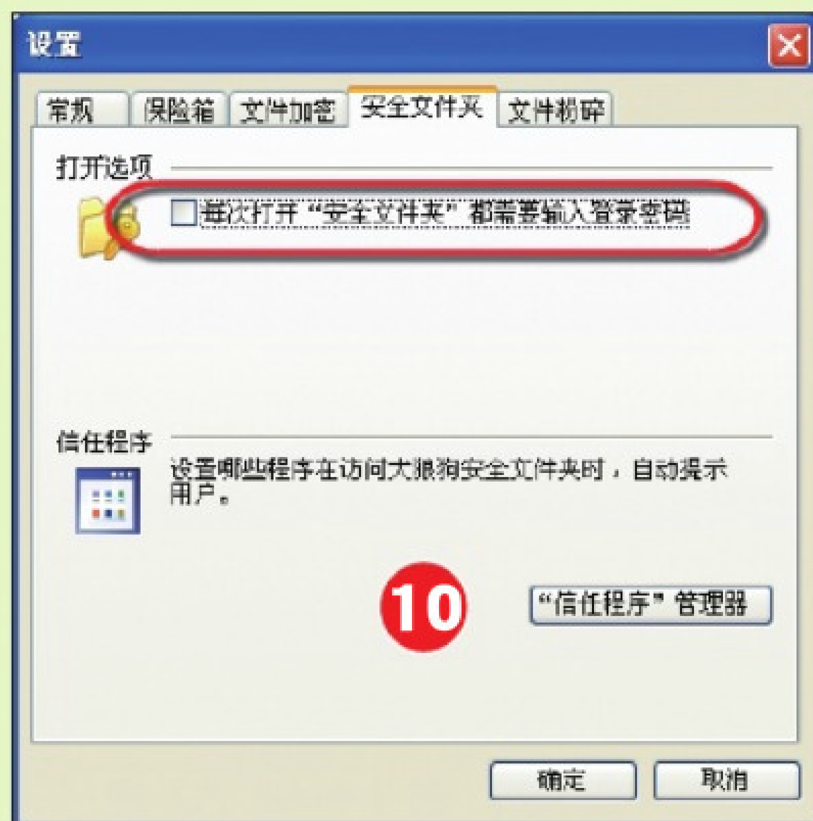
可设置定时关闭闲置的保险箱（**如图7**）。注意“保险箱”中原有文件被删除后，对应的镜像文件并不会相应减小，此时需点击图7中的“整理保险箱”强制减小（笔者对此功能表示不解，希望以后版本可自行减小）。在系统托盘右键关联菜单中选择“关闭保险箱”，可退出“保险箱”的使用。

2.安全文件夹加密

这一方法对应于传统的“文件夹加密”，但是它使用起来更为简单。如果要对某个文件夹加密，只需在其上右击，选择关联菜单中的“升级为大狼狗安全文件夹”。如果此时已登录用户，“确认”跳出的提示框即可完成升级。加密后的安全文件夹并不可直接使用，而需点击右键关联菜单中的“打开大狼狗安全文件夹”，才可像对待正常文件夹一样进行操作。还原为普通文件夹同样通过右键菜单操作。注意，安全文件夹的关闭与打开状态具有不同的文件夹图标表示（**如图8**）。“大狼狗”的“安全文件夹管理器”（同样通过系统托盘右键菜单调用）中也列出了所有的安全文件夹及状态（**如图9**），这里也可方







便地对安全文件夹进行添加、打开、关闭和还原等操作。用户可能会置疑“打开”安全文件夹为多余的步骤，但实际上你可在程序设置的“安全文件夹”选项页中设置每次打开操作时都要输入登录密码，以免自己忘记退出登录时被他人查看到秘密（**如图10**）。要注意的是若一个文件夹被升级为安装文件夹，则不可自由移动、复制，需还原后再可进行这些操作。

3.对文件进行加密

通过目标文件的右键关联菜单即可快速生成加密文件，但注意这里有3个不同的选项（**如图11**）。其一是“加密给自己…”，非常简单，无庸多说。另一项是“加密到xxx.exe”，这一项是将文件

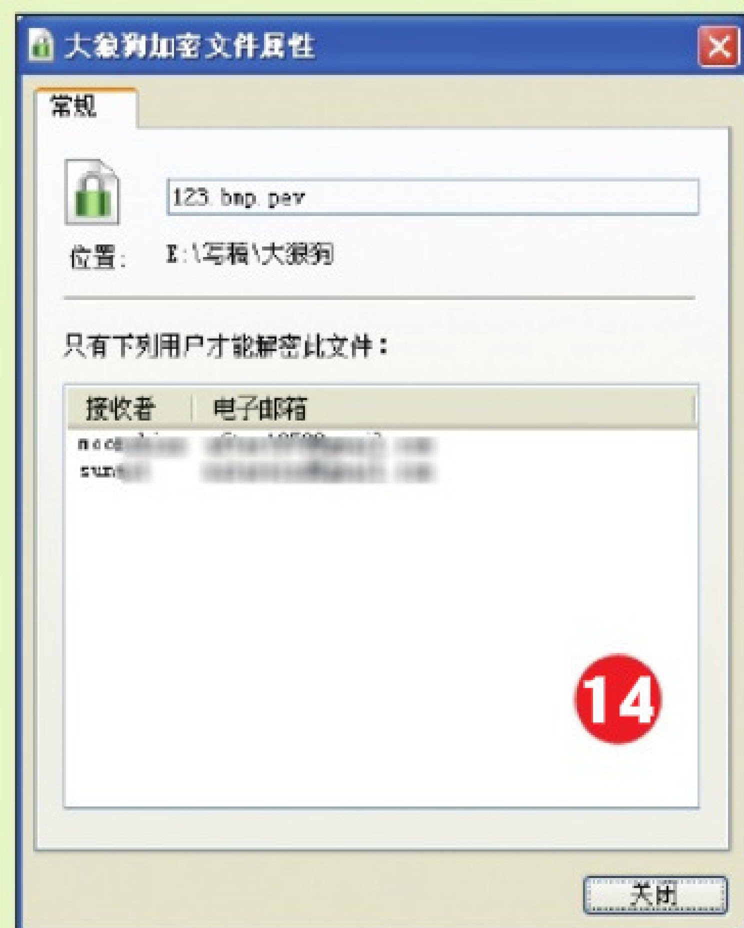


加密为可自解密的独立可执行文件。解密时无需安装有“大狼狗”，只要输入正确密码即可。这种方式对应了传统的单密码加密功能，与用户名无关，同时由于打包为独立可执行文件，使用起来更为方便。

最后一项是“加密给好友…”，即前面提到的指定其他解密人。我们详细看一下该功能如何使用。首先，你需要添加指定解密用户为你的好友。在系统托盘程序图标上右击，选择“通讯录”，然后添加该用户（**如图12**），添加时无需对方同意。之后再按前述方法选择“加密给好友…”，之后在跳出的对话框中选择加密好友（**如图13**），即可生成加密文件。注意，该加密文件当然也可被自己解密。被加密的文件被赋予扩展名PEV，其解密同样通过右键菜单进行，与其它软件类似，不再赘述。唯一不同的是，当你双击加密文件时，可看到谁对其拥有解密权限（**如图14**）。







总体来讲“大狼狗”是一款功能丰富实用的加密软件，但也存在一些小问题。除文中所述外，这款软件还与Avast、熊猫、Actual Virus Shield等不少杀毒软件冲突，不可同装于一个系统中。但笔者认为最亟待改进的是无需验证即可加入好友的功能，因为通过该功能即可随意查看陌生用户所注册的E-mail信息，这在隐私与安全方面均不合理。建议在作者改进之前，大家使用该功能时亦应谨慎对待。P

卡卡在线诊断，绝杀木马不留

■北京 三脚鸦

现在，病毒、木马闹腾得挺欢的。普通的电脑使用者，防御的意识也明显增强，至少笔者是养成了每天升级杀毒软件的好习惯。现如今上网是更方便了，可经常一不小心就成了新木马的“小白鼠”。接下来想到的就是求助找帮手，于是瑞星卡卡安全助手（以下简称卡卡）就走上了前台。

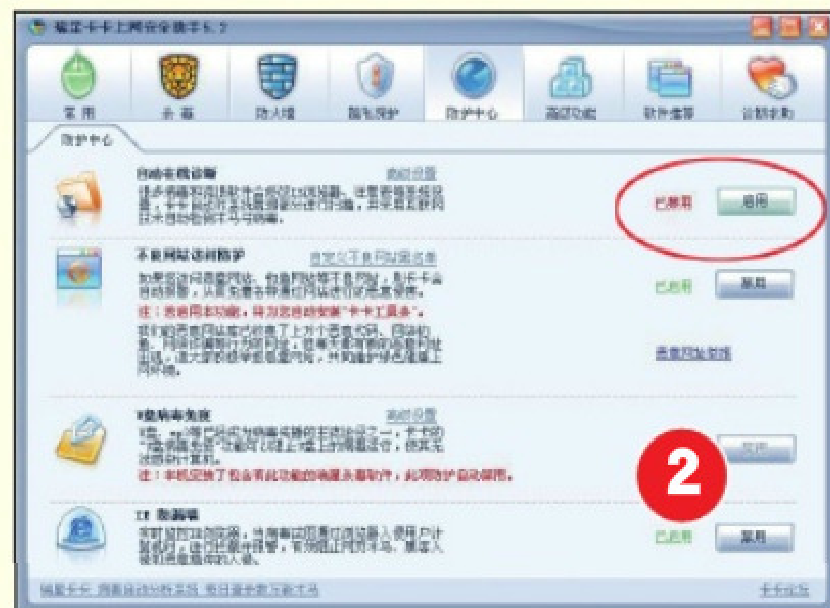
老实说，最开始引起我关注的并不是卡卡的功能，而是它的升级频率。毕竟一款免费下载的工具软件，可以保持这种升级的速度是很不容易的（即使不购买瑞星杀毒软件也可在瑞星网站上免费下载卡卡）。后来的使用过程中，我发现卡卡还真是能派上不小的用场。

有些菜鸟朋友的电脑出了问题让我修，这是最麻烦的事儿。因为这些人的电脑完全不设防，得的往往都是“并发症”；你也别指望他们的电脑里能找到什么辅助软件来帮你解决问题……一来二去我就学乖了，找个U盘拷个卡卡带着。菜鸟们的电脑毛病虽多，但大多配置却不错，断不至于U盘也用不了。而卡卡经过几次大的版本升级后，已经有了脱胎换骨的变化。5.0版以后，功能已经基本完善，修复系统漏洞、清理流氓软件、查杀流行木马这3项功能可以一键完成（如图1），其他的像隐私保护、IE及系统恢复、系统启动项管理、插件管理及卸载功能等也是该有的都有了。凭借着小小的卡卡，就可把百病缠身的电脑诊治得八九不离十；就算有些“顽症”一时无法根除，也可以从容想法子调治。



有了卡卡，菜鸟朋友的电脑故障问题确实解决了不少。不过他用电脑，我也不能总在旁边盯着。好吧，除了上面提到的“一键清除”，卡卡的“在线检查”功能也能帮上不少忙。

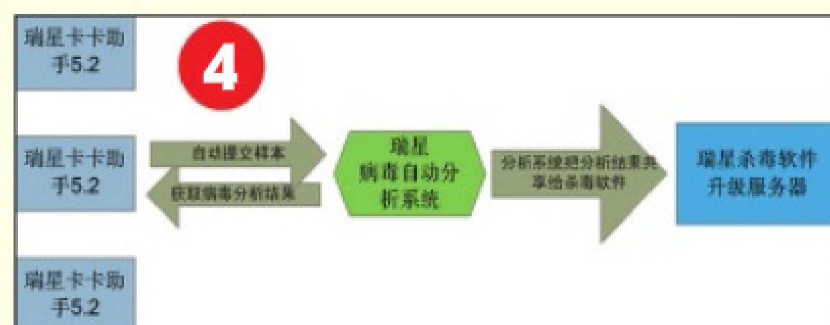
在线检查方法有两种：第一种是“自动在线诊断”，在“防护中心”中，第一项就是“自动在线诊断”功能。点击右侧的“启用”按钮（如图2），会出现“自动在线诊断设置”，要求你添上你的邮箱地址并设置检测频率（每天/周/月）。自动在线诊断可以对你电脑上的系统关键项目进行扫描，并将可疑文件上报。瑞星会自动反馈扫描结果，并帮你清除确认的已知木马。



如果嫌麻烦，或者其他什么原因不想自动诊断，也不要紧。在你觉得系统有异常时，可点击“常用”界面左下的“手动在线诊断”（如图3）。如发现异常文件，可按卡卡提示的步骤上报。

目前卡卡的最新版本是5.2，不论是“自动上报”还是“手动上报”，瑞星都会利用其新开发的“病毒自动分析系统”进行分析，并将分析结果反馈给用户。同时，这个分析结果也将提供给瑞星杀毒软件（如图4）。也就是说，你如果真的上报了比较“厉害”的木马，也算得上是为使用瑞星的大众造福了！





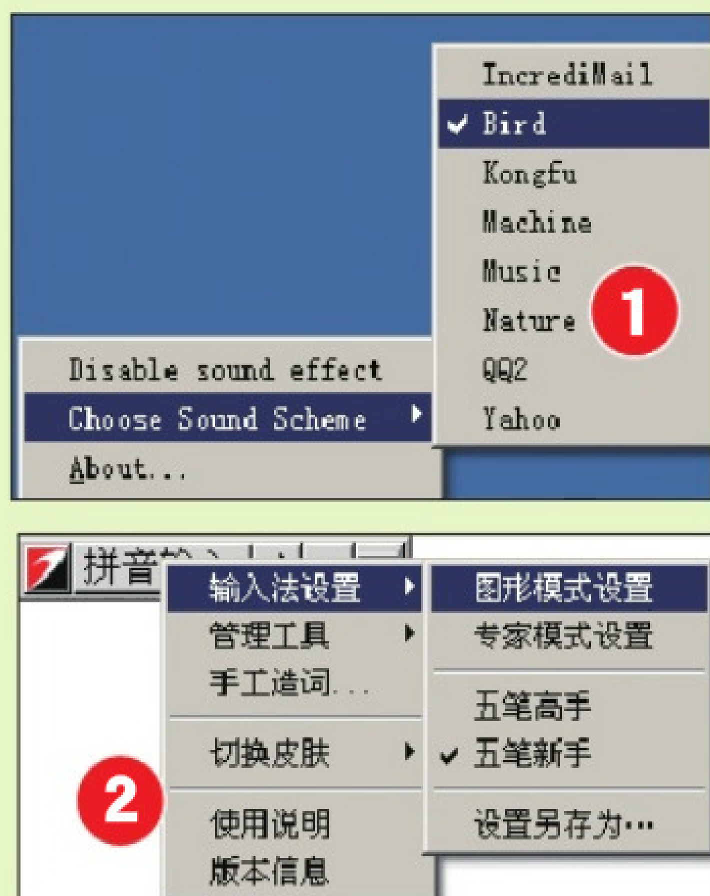
最后还是要提醒一下大家，卡卡虽然功能强大，在消除流氓软件、应对木马等诸多方面表现不错，但还是不能代替杀毒软件。电脑装上杀毒软件并按时升级病毒库是必须的。P

两招，教你让键盘发声

■湖北 沉默的石头

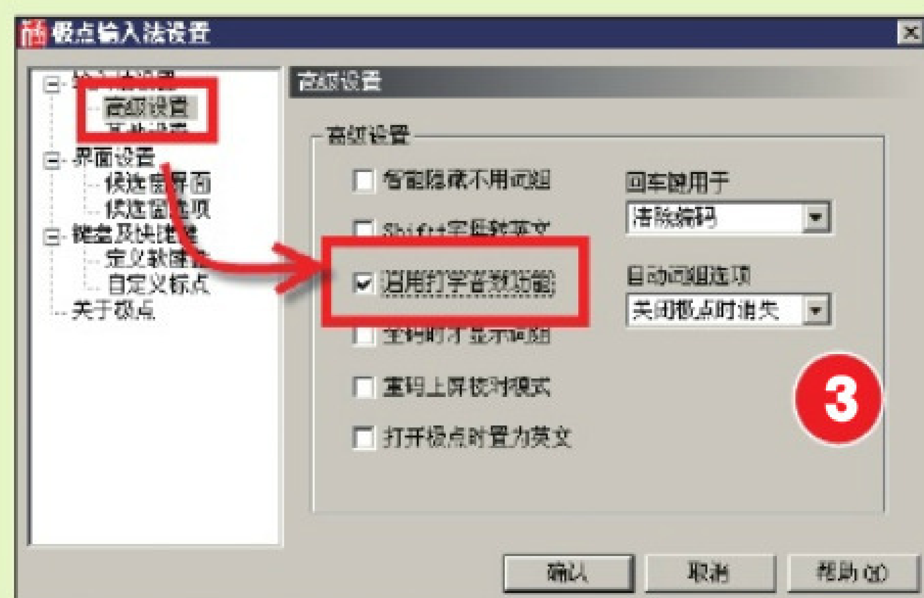
键盘，这个已走进千家万户的电脑外设，你一定不会陌生吧！因工作关系，笔者每天都会用它来打不少文字。平常使用键盘时，一贯发出的都是“哒哒”声响，无任何新意。假如往后在敲击键盘时能让系统跟着发出不同的旋律，那就太有意思了。其实要达此目的并不难，下面笔者就介绍两小招。

招数一、让Tiper来帮忙



Tiper的下载地址为http://download.pchome.net/system/sysenhance/download-12765.html。文件下载完毕后进行相应的解压，由于是绿色软件无须安装，直接双击Tiper应用程序即可。此时在系统托盘中会出现一个Tiper程序图标。操作时首先用鼠标右键单击一下该图标，然后在弹出的快捷菜单中选择“Choose Sound Scheme”命令，这时会出现8种旋律类型，包括Bird（鸟声）、Gongfu（功夫声）、Machine（机器声）、Music（音乐声）、Nature（自然声）等。从中选中一个自己比较中意的（**如图1**），如此设置就大功告成了。再敲击一下键盘试试，美妙的旋律是不是已从耳畔响起来了，很有意思吧！感兴趣的朋友不妨一试。

招数二、让极点五笔来帮忙



除了以上的方法之外，其实，如果你电脑中安装有极点五笔输入法（下载地址为http://www.skycn.com/soft/20835.html）的话，利用它也能直接从键盘中调出美妙旋律。具体设置方法如下：

首先切换到极点五笔输入法，然后在弹出的输入法状态栏上单击一下鼠标右键，接着依次选择“输入法设置”→“图形模式设置”命令（**如图2**），此时会出现“极点输入法设置”对话框。先选中左侧的“高级设置”选项卡，然后再在右侧窗口中将“启用打字音效功能”一项复选框勾中（**如图3**），最后“确认”退出便可。

病毒名称：磁碟机（Worm.Win32.Diskgen）



病毒类型：蠕虫病毒

病毒危害级别：★★★★

病毒分析：该病毒使用了Rootkits技术，可以从系统底层卸载杀毒软件的钩子，同时会释放自身的驱动，使杀毒软件的监控失效，无法查杀病毒。多种主流杀毒软件会遭此病毒破坏，无法运行。它还会下载数十个盗号木马病毒，窃取用户的私密信息。



病毒典型症状辨别：

1.常用杀毒软件和安全工具打不开，或打开后立即被关闭，打开后有界面模糊、重叠等现象。如Icesword被破坏后如图所示。

2.不能进入安全模式，强行进入时会蓝屏。

3.无法正常显示隐藏文件，且“工具”→“文件夹”选项下的“隐藏受保护的操作系统文件”被病毒隐藏。

4.任务管理器中有两个lsass.exe和两个smss.exe进程，且用户名都是当前登录用户。

5.用WinRAR可以在windows32\Com目录下发现4个病毒文件（系统文件被强行隐藏，因此只能用WinRAR等第三方工具看到），文件名为lsass.exe、smss.exe、netcfg.dll、netcfg.000。

病毒清除：

第一步、使用安全环境恢复工具（下载地址为http://download.rising.com.cn/zsgj/ravDiskGen.Exe，直接点击即可），杀掉病毒释放的驱动，使系统恢复正常。该工具没有执行界面，不会被病毒关闭。

第二步、用专杀工具或杀毒软件杀毒。

启动已经下载的安全环境恢复工具，点击右侧的“杀毒”按钮，即可对病毒进行彻底查杀。用户也可以重新安装杀毒软件，并升级到最新版本后进行彻底查杀。

瑞星提示：

1.“磁碟机”病毒会下载数十个盗号木马病毒，并且病毒本身使用了Rootkits技术、进程保护等，强行关闭常用的安全工具，极难用手工清除，强烈建议用户使用杀毒软件进行清除；2.集成“智能主动防御技术”的杀毒软件，可以有效保护自身不被病毒攻击；3.把网银、网游、QQ等重要软件加入到“瑞星帐号保险柜”中，可以有效保护密码安全。

如遇病毒，请拨打反病毒急救电话：（010）-82678800或访问瑞星反病毒资讯网：http://www.rising.com.cn。

读者 迟来问：我有两个问题想请教一下。一是可不可以将文件夹中文件的详细信息，比如其大小、创建时间等以Excel表格的形式保存呢？二是我使用的是小区宽带，开机进入桌面后总得等两分钟左右才能正常上网。请问原因何在？如何解决？

答：第一个问题你可以进入“附件”中的“命令提示符”，在DOS窗口中用“cd”命令进入你需要了解的文件信息的文件夹中，然后执行“dir > x.txt”命令，这样该文件夹中的文件信息就被输出到“x.txt”文件中了。接着用“记事本”软件打开该文件，对其作些编辑处理，就可以导入到Excel表格中。现在尽管有不少朋友已经用上了Vista，但古老的DOS系统和DOS命令也并没有完全退休。

第二个问题估计是你的网卡设置为“自动获取IP地址”了，这样在开机后系统就会联络网络中的DCHP服务器，会耗费一定的时间和资源。建议你询问一下宽带运营商以获取IP地址、网关地址和DNS服务器地址等相关参数，然后进入网卡TCP/IP属性，设置一个固定IP地址即可。

读者 龙景虾问：我单位有一批配置较低的电脑，赛扬300MHz的CPU，128MB内存。现在安装的操作系统是WinMe，很多新软件都运行不了。由于资金较紧张，暂时不打算升级硬件或换新机。请问安装什么操作系统比较合适？

答：配置较低的电脑安装操作系统还是有很多选择的，像你提到的配置安装Win2000或精简版的XP都能比较流畅地运行。不过作为单位用户推荐你安装Windows Fundamentals For Legacy PCs，即“用于旧PC的Microsoft Windows XP基础版”（简称WinFLP）。它提供与Microsoft Windows XP SP2同等的安全性与可管理性，同时提供向最新硬件与操作系统的平滑过渡。系统仅要求奔腾处理器233MHz、内存最小64MB、2GB硬盘剩余空间即可，的确是一个相当惊人的低配置要求。

WinFLP的功能并不弱，系统安装盘结构是与Vista类似的WinPE+WIM部署方式，而且管理员还可以灵活选择组件为客户端部署。WinFLP与功能存在很多限制的XP精简版是截然不同的，大家不要混淆。具备完整的多任务处理功能，完整的显示功能，支持.Net，支持活动目录，支持在线更新。这个版本非常适合目前的企业使用，无须去理会机器的配置新旧，旧电脑也同样可以使用。微软开发这个精简客户端的目的，主要是协助企业把旧有的电脑过渡至可执行只适用于WinXP的新软件。

读者 田填填问：我有台较老的电脑，配置为赛扬4 2.0GHz，512MB内存，Vista勉强可以运行。但感觉不是太流畅，想停用一些服务，以使系统运行能流畅一些。请问Vista中有哪些可以停用的服务呢？

答：Vista中的下列服务大家可以选择停用——首先是部分与网络相关的服务。Application Management用于企业内部的应用程序批量部署和管理，家庭用户可以禁用。Computer Browser，用于浏览局域网内的计算机，如果你没有局域网，可以将其禁用，同时还可以禁用Server服务和Workstation服务。Distributed Link Tracking Client，用户保持文件在本地和网络之间的链接，通常可以禁用。IP Helper，提供对IPv6的支持，目前完全可以禁用。

其次是与特定设备相关的功能。Offline Files，用于实现脱机文件的功能，如果不需要该功能则可以将其禁用。Print Spooler，用于实现打印功能。如果没有打印机（物理的或者程序虚拟的），可以将其禁用。ReadyBoost，用于实现ReadyBoost功能。如果没有相关硬件或不使用该功能，可将其禁用。Smart Card，用于对智能卡设备提供支持，如果没有使用这类设备可将其禁用。同时还可以禁用Certificate Propagation服务。Tablet PC Input Service，用于在平板电脑上实现墨迹功能，如果不需要可以禁用。Windows Media Center Scheduler Service，用于让媒体中心功能执行某些计划任务，例如定时录制电视节目。如果没有电视卡或不使用媒体中心功能，可以将其禁用。

读者 郭高平问：我单位要组建一个大型网络，在存储模式上尚未确定。能否简单介绍一下DAS、NAS和SAN概念与应用的相关比较，比如各适合在什么情况下采用。

答：DAS（Direct Attached Storage，直接附加存储）是指将存储设备通过SCSI接口或光纤通道直接连接到一台计算机上。当服务器在地理上比较分散，很难通过远程连接进行互联时，直接连接存储是比较好的解决方案。

NAS（Network Attached Storage，网络附加存储）即将存储设备通过标准的网络拓扑结构（例如以太网），连接到一群计算机上。NAS是部件级的存储方法，重点在于帮助工作组和部门级机构解决迅速增加存储容量的需求，可用于实现涉及文件存取及管理的所有功能。

SAN（存储区域网络）则专注于解决企业级存储的特有问题。SAN便于集成，能改善数据可用性及网络性能，而且还可以减轻管理作业。提供了一种与现有LAN连接的简易方法，并且通过同一物理通道支持广泛使用的SCSI和IP协议。它不受现今基于SCSI存储结构的布局限制。随着存储容量的增长，SAN允许企业独立地增加其存储容量，主要用于存储量大的工作环境，如ISP、银行等。

读者 黎冰峰问：朋友送了我一台很老的Casio E-100掌上电脑，使用Windows CE系统，有CF存储卡扩展槽。我想请问一下能否在上面安装其他操作系统，比如安装Linux？

客座专家 龚胜

问题交流

答：在掌上电脑上安装其他操作系统是可行的，比如有专门的DOS 6.22模拟器。这种模拟器安装使用都比较简单，这里就不详述了。

而在WinCE上安装Linux操作系统，从技术角度来看，只要是基于MIPS的系统都有可能安装。但具体步骤比较麻烦，需要在WinCE中安装bootloader（引导启动）、kernel（系统核心）、root filesystem（root文件系统），这些都要安装在Compact Flash卡中。用于CE机器上的Linux的核心系统（kernel）在http://www.pocketlinux.com/可以下载，此外还需要一些工具，用于Linux的root文件系统。然后要将CF卡至少分为两个分区，一个为FAT16格式，存放bootloader和kernel，另一个Linux 分区放Linux启动后所用的一切。你所用的Casio E-100还可以设置Linux为“当CF卡插入时自动启动”（把cyace和kernel放在CF卡的CE/R4100目录中，再把cyace.exe改名为AutoRun.exe即可）。实际上由于Linux的开放性，现在在一些使用塞班或WM系统的智能手机上，也有高手开发出可用的Linux系统。在手持设备上，我比较看好Linux系统的发展前景。



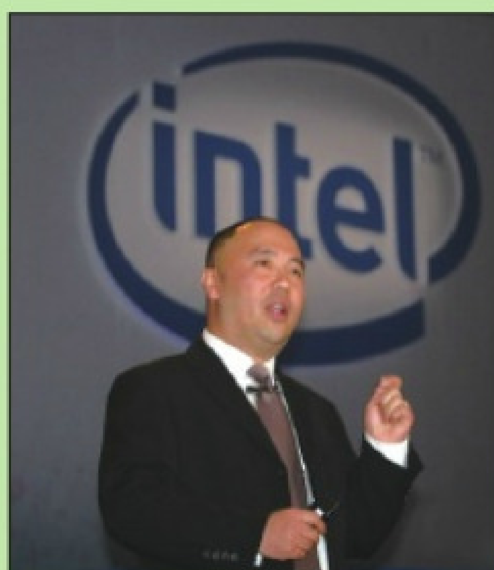
头牌新闻

2008年春季英特尔信息技术峰会隆重开幕

■本刊记者 冰河

2008年4月2日，2008春季英特尔信息技术峰会（Intel Developer Forum，IDF）在中国上海国际会议中心正式拉开帷幕。本届英特尔信息技术峰会历时两天，是英特尔公司2008年上半年面向全球唯一的一场IDF技术盛宴，也是继2007年春季英特尔信息技术峰会在北京首发并取得成功之后，第二次在中国举办的年度首场英特尔信息技术峰会。

2008年春季英特尔信息技术峰会以“芯动力，新世界”（Invent the New Reality）为主题，旨在向与会者展示英特尔企业计算、移动计算、前沿技术研发以及软件与解决方案等领域的最新技术、产品和解决方案成果。英特尔公司高级副总裁兼数字企业事业部总经理帕特·基辛格（Patrick Gelsinger），英特尔公司执行副总裁兼移动事业部总经理浦大卫（David Perlmutter）等在会上都上台发表了主题演讲。同时，英特尔公司销售与市场营销事业部副总裁兼中国大区总经理杨叙，英特尔公司软件与解决方案事业部副总裁兼英特尔亚太研发有限公司总经理王文汉博士也一同出席峰会并演讲。此外，参会的英特尔院士人数创纪录地达到两位数，英特尔中国研究中心的研究成果也得到了充分的介绍和演示。除主题演讲外，本次峰会还为参会者安排了大量技术交流与培训活动，包括由英特尔多位院士和资深院士主持的5场技术解析，由英特尔技术专家主讲的21个技术方向的100余场专题讲座，可让参会者亲身体验最新技术应用场景的4个动手实验室（hands-on labs），以及让与会者有机会与英特尔技术精英们面对面交流的8场专题座谈（Chalk Talks）等。这些活动主题涉及台式机平台、移动平台、渠道平台、多核技术、下一代英特尔微架构设计、英特尔博锐处理器技术、英特尔虚拟化技术、无线解决方案、视觉计算、英特尔软件技术、内存及闪存、技术标准、能效与散热效率优化、统一可扩展固件接口和开放式创新等多个关键技术领域，让与会者能够更加深入地了解英特尔在硅技术创新、微架构和多核处理器、平台技术和产品、软件解决方案等方面的创新进展，以及信息技术的最新发展趋势和前沿技术热点。



英特尔中国大区总经理杨叙致开幕词

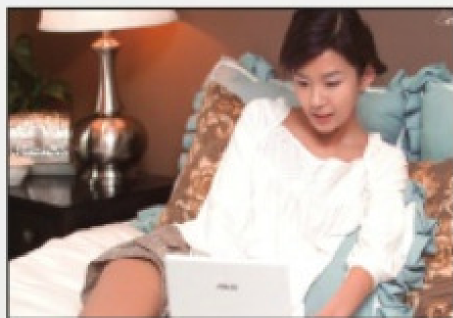
峰会期间，英特尔还介绍了一系列重要技术和产品。其中最引人关注的是英特尔即将于年内开始在台式机、服务器及笔记本电脑处理器上采用的，可为用户带来前所未有高能效体验的下一代微体系架构（代号Nehalem），以及英特尔与合作伙伴一共开发的、可在用户掌中为他们提供全面互联网体验的移动互联网设备（Mobile Internet Device，MID），英特尔45纳米制造工艺和采用这一工艺生产的英特尔酷睿2双核和4核处理器、超低功耗英特尔凌动处理器等全新微处理器产品。

关于本届IDF的详细情况，本刊将在下期进行具体报道，敬请关注。



硬件店

华硕力推Windows版易PC



2008年3月27日，全球知名IT厂商华硕电脑在北京大恒科技大厦“17英里”举办主题为“‘E’life2008超便携电脑元年”——华硕Windows版易PC发布暨媒体沟通会”，推出基于微软Windows操作系统的新款易PC。出席发布会的华硕中国业务总部副总经理王俊人先生现场致词祝贺。他表示，Windows版易PC是不仅出于对产品线完整的考虑，更是顺应目前大多数用户的使用习惯。华硕去年推出的易PC具备简单直观的操作界面，即便是从未使用过电脑的老人和孩子也能快速掌握和操作电脑。此次推出的Windows版易PC安装了专为易PC量身定制的精简版Windows操作系统，它搭载了精简版Office应用程序，用户可直接编辑和使用Word及Excel等基本应用程序。与之前安装的Linux操作系统相比，它更符合熟练使用电脑用户的操作习惯和人性化需求。

富士康全球首推“Intel品质验证台式机主板”



2008年3月，Intel公司在全球范围内正式启动其全新的“Intel品质验证合格台式机主板计划（IQDB）”，旨在鼓励和规范主板厂商对台式机主板产品的规范产品开发，所有通过验证的主板都将通过严格的兼容性测试（内存、A/P列表、硬盘）与操作系统认证，有更好的稳定性和兼容性。近日富士康便推出了全球首款通过Intel品质验证合格的主板产品——G31MX-K SD，支持LGA775插槽的酷睿2及奔腾系列双核/4核处理器，并可支持Intel下一代45纳米多核处理器。此款新主板引入了大量的固态电容，大大增强了系统稳定性和延长使用寿命；前端总线最高支持到1333MHz，并配备了千兆网卡和5.1声道声卡；提供了8个USB 2.0端口。参考报价：528元。IQDB产品识别方法已发布在英特尔网站：

http://www.intel.com/cd/products/services/apac/zho/desktop/motherboards/qualified/index.htm

英特尔推出全心服务器处理器

2008年3月25日，英特尔公司在加利福尼亚州圣克拉拉市宣布推出了两款面向服务器和工作站的低功率45纳米处理器（功率

仅为50瓦或每内核12.5瓦，而主频则高达2.5GHz），进一步增强了英特尔在当今高能效表现方面的领军地位。4核英特尔至强L5400系列处理器采用领先的英特尔45纳米制作技术，彻底改写了晶体管制造方式，可为数据中心带来性能提升与功耗节省的双重优势。与英特尔的前代产品相比，该处理器运行速度提升了25%左右。英特尔数字企业事业部副总裁兼服务器平台事业部总经理Kirk Skaugen表示："正因为采用了铪基高-k金属栅极晶体管，此次发布的4核45纳米低电压版服务器处理器实现了更高能效表现，它仅需极少的能量就可以达到所需的速度。"

三星"光影"炫梦登场

日前，国内光存储市场知名品牌三星在北京正式推出了其创新独有的"光影"技术，同时也发布了两款重量级新品"容天"外置SE-S204S以及"金将军"内置的TS-H653E。两款新品与传统DVD刻录机相比，最大的特点就是能直接将流媒体文件刻录成DVD格式的光盘，轻松实现与家庭娱乐设备的连接和分享。同时，两者都结合了智能写入技术，吸收DVD电子产品的优点，优化刻录速度、保证刻录质量。外置SE-S204S采用USB 2.0接口，内置TS-H653E则采用了主流的Serial-ATA接口，都具有DVD-RAM MAX12×、DVD±R MAX 20×、DVD+/-RW 8×/6×刻录、DVD+/-R DL MAX 16×/12×，同样具备DVD-ROM MAX 16X、DVD-RAM MAX 12×、DVD±R MAX 16×、DVD±RW MAX 12×的读写速度，并且同样支持光雕功能。



朗科赴美专利维权首战告捷

2008年3月26日，闪存盘专利持有者及全球移动存储知名厂商朗科公司在北京宣布，已经向美国PNY公司签订专利授权许可协议，从而为曾经轰动一时的朗科赴美起诉PNY公司侵犯朗科专利权一案划上了句号。朗科总裁兼CEO邓国顺对PNY专利授权许可的结果表示满意，但他拒绝透露更详细的内容。业内人士估计，朗科公司在此次维权过程中所获的实质性利益应当达到了预期目标。据悉，此事件是第一家中国企业以专利持有者的身份，与国外企业签署专利授权许可协议。深圳市朗科科技公司创始人邓国顺是"用于数据处理系统的快闪电子式外存储方法及其装置"（专利号：117225.6）专利的发明人，该专利是朗科在闪存盘及闪存应用领域的基础性发明专利。此项专利经过法定公开程序及实质审查程序，于2002年7月24日被中国知识产权局授予发明专利权。以上述专利为优先权基础的美国发明专利也于2004年12月7日获得了美国专利商标局的授权（美国专利号：US 6829672）。2006年2月10日，朗科公司在美国德克萨斯州东区联邦法院，以上述US 6829672美国发明专利受到侵犯为由，起诉了美国第二大移动存储厂商——PNY公司，要求对方在美国立即停止销售闪存盘及相关产品，并赔偿损失。

数字天堂通过中移动MAS移动办公插件全部测试

中国移动在日前开始了针对MAS移动办公适用插件的大规模测试，数字天堂提供的MIP移动办公产品表现出色，不仅完全通过了中国移动研究院的所有评测用例，成为首家测试成功的企业，而且还成为此次评测中，目前唯一一家能够同时支持MAS一代和二代产品、同时支持内置OA与外置OA两种方式的ISV提供商，获得了评测机构的高度评价。为更好地推动企业和政府的移动信息化建设，规范移动信息化市场发展，中移动组织了相关SI厂商进行MAS移动办公插件的集中测试，通过严格、标准的测试流程筛选出合格的产品与合作伙伴。作为一家自2003年开始就深耕移动信息化市场的厂商，数字天堂在移动信息化产品、技术以及解决方案提供等各方面均有领先实力。MIP移动办公作为数字天堂的公司代表产品之一，是一套以手机终端为载体实现的移动信息化系统，可以连接客户原有的各种IT系统，包括OA、邮件、ERP、CRM以及个性业务系统。也提供了一些无线环境下的新特性功能，为企业和政府提供了简单部署、快速上线的一站式移动办公服务。其拥有的优秀的插件结构、行业插件和接口群更为用户提供了强大的平台扩充能力，可以无障碍支持各种基于MAS设备的操作系统环境，为集团用户提供了最为出色易用的移动办公解决方案。

三诺控股技展，展开强强合作

2008年3月17日，首家在韩国上市的国内民营企业深圳三诺公司斥巨资收购深圳技展51%股份，成为技展控股方，签约仪式在位于深圳龙岗的技展工业园举行。成立于1996年的三诺是著名多媒体音频产品提供商，并与创新、罗技、方正、同方、海尔等在内的众多厂商建立了产品合作，同时其国内自有品牌也已连续3年实现年均销量200%的复合增长；而深圳技展则专注于对自有品牌机箱、电源、键盘、鼠标和液晶显示器等外设的开发、制造和销售。三诺以韩国上市公司名义收购51%技展股份，深圳技展的母公司台湾省莹展集团保留49%技展股份，在保持各自经营体系基本不变的基础上进行深度合作，进一步扩大经营领域。





软件圈

百度Hi发动第一批外部测试

2008年3月26日，备受外界关注和期待的百度即时通讯产品Hi开始小范围外部测试。根据现场的体验来看，百度几乎将自己所有的热门产品都整合到了这一款即时通讯工具中，包括搜索、贴吧等都设置了明显的入口；与此同时，视频聊天、群组等流行的功能也是必选项。但相对于QQ、MSN等网民常用的即时通讯工具，百度Hi并没有表现出太多与众不同的功能和特色。百度副总裁俞军表示，即时通讯软件作为百度公司的战略产品，并非将取代QQ、MSN作为目标，而是为C2C业务提供平台支持。通过该软件，可以使百度的社区产品和网页搜索相结合，成为各个



产品线和服务的入口之一，并为C2C等业务提供便利的平台支持，降低交易壁垒，促进交易达成。但并没有“挑战QQ、MSN的目标”。关于百度Hi的详细测试情况，请关注本期实用软件栏目。

微软OOXML已获批成为国际标准

2008年4月1日，微软和OpenDoc协会宣布，微软的OOXML文本及电子表格格式已经获得足够的支持，被认定为全球性行业标准。为使Office 2007的默认格式OOXML成为国际标准，以赢得各国政府的合同及吸引开发者开发新软件，微软做出了艰苦的努力。而微软标准的反对者称，引入与ISO（国际标准组织）已经批准的、由Sun微系统组成的一个联盟开发的ODF格式竞争的格式，与设定标准的初衷相违背。在去年9月ISO首轮投票中，微软的标准未能获得该组织2/3成员的支持而未成为全球性标准。此次微软终于如愿以偿，并事后特别表示，这不是愚人节的玩笑。不过中国方面代表此次在投票中再次表达了反对意见。

趋势科技杀毒软件免费活动10天下载逾十万次数

近日，网络防毒与互联网内容安全厂商趋势科技宣布，该公司在315国际消费者权益日期间举办的“今年315，趋势请您来作主”正式版杀毒软件免费活动圆满结束。在10天之内，共有逾10万名网友免费下载了价值99元的趋势科技杀毒专家2008（TAV）正式版软件。趋势科技中国区总经理叶伟伦表示，此次活动趋势科技一方面呼唤大家提高对于正版软件的维权意识，另一方面希望用户能亲自体验趋势科技的世界级正版杀毒软件。趋势科技非常感谢用户们对于这个活动的热烈支持。



网络帮

威盛中国芯计算机表演赛

由“威盛中国芯”赞助，国家信息产业部、中国优生优育协会、中国科协、中央电视台少儿频道等9家单位联合发起并共同承办的全国大型公益性赛事——第17届全国“六一”国际儿童节计算机表演赛目前正在拉开帷幕。北京赛区开赛仪式暨培训工作会议，2008年3月11日在京召开。这是一场主要面向我国3.7亿少儿家庭而进行的计算机普及教育活动。李铁映副委员长还向组委会发来贺信，希望这一表演赛能“推动产生一大批代表世界未来发展方向的优秀人才”。

国产3G电信网络试验放号

2008年4月1日，中国移动TD-SCDMA通信系统开始在京津沪深等8个城市试商用放号。据悉，首批TD号卡均采用157号段，北京地区放号量在5000个左右。试商用期间TD通信资费打5折，将有6款TD手机2款数据卡面市，目前TD可使用的业务有22个。TD试商用的标准资费为月租费50元，本地基本通话费主叫0.4元/分钟，被叫免费；国内漫游通话费0.6元/分钟，被叫0.4元/分钟；国内长话通话费0.07元/6秒。上述资费标准实际上与目前GSM一样。在试商用期间，客户所有在TD网络发生的通信费用，给予5折优惠。

记者言

电子地图的边界

■本刊记者 冰河



地图是我们每个人平时都会接触到的东西。每次出差或者旅游之前，上网查阅下载一份当地的电子地图，也已经是网民的日常习惯。正是其广泛密切的互联网应用需求，才使得电子地图网站成为2007年中国互联网投资的一个新热点。不过，近日有消息称，国家测绘局近期将联合外交部、公安部等8部委，在全国范围内对互联网地图和地理信息服务网站进行专项整顿。原因是尽管根据最新的互联网调查报告，中国互联网地图市场规模已经达到了1.5亿元，但是各种形态的互联网地图服务的衍生，引发了市场混乱、数据错误、国家机密泄露等问题，使得加强互联网地图市场的监督管理成为管理部门不得不重视的问题。

地图是一个国家的形体记录，是关系到国家安全的重要问题。在纸媒介时代，地图资料的调整和管理都由国家专业机构和出版社负责，普通人只能被动地选择。进入互联网时代，地图的来源和内容都变得多样化。网民也可以不再是简单的使用者，任何人都可以根据自己的经验，上传自己的意见，调整地图上不精确的内容。但这也给地图的管理带来种种隐患。网民当然不知道什么是该上传的，什么是不该上传的，无限制的精确给电子地图的使用带来了种种不确定因素。虽然广大民众的日常生活离不开它，但另一方面很多心怀叵测的人也可以利用电子地图达到自己不可告人的目的。美国政府就曾经对Google Earth地图服务提出了种种限制和要求，除了展示精度方面的要求，还对敏感地区的地图发布规定了很多禁忌。其中一个重要原因就是根据从战场上收到的报告，伊拉克抵抗组织就根据Google Earth的地图，确定美军营地的位置、结构、巡逻习惯和路线，从而进行针对性的袭击。据说美国军方对此非常恼火，一度禁止Google Earth发布美军驻地所在地区的地图，不过很快又解禁，只是对精度和更新时间方面做了要求。但难以控制的电子地图给美国人带来的麻烦，至今没有消除。

美国人在伊拉克的麻烦距离我们比较远，但这并不代表着我们没有类似的隐忧。据悉在不久前的拉萨“314”事件中，警方就缴获了破坏分子从互联网上下载的高精度电子地图。其中重点攻击地区、警方救援路线、撤离路线都被清晰地标注出来，显示了破坏分子之前周密的筹划和险恶的用心。2008年我们即将迎来奥运会，保障奥运的稳定和安全是重中之重。不过总有一些贼心不死的人不希望看到中国成功举办这一盛事，近期连续发生的破坏事件就说明了这一点。面对这些隐患，管理好电子地图的内容和提供，的确是互联网内外所有人需要共同努力的大事。

以“全球首款自由拼装的赛车网游”为口号的国产赛车游戏《极道车神》，是上海冰动娱乐潜心开发的一款赛车类网络游戏。我们都知道，《极道车神》的封测阶段引起了很多玩家的关注。而在汲取了大量反馈之后，内测版本的《极道车神》顺应民意，在系统上又有了新的丰富和提高，相信会让封测时体验过游戏的玩家大吃一惊。

改版的宣言

——《极道车神》内测版游戏资料一览



新面貌的任务系统

内测版的任务系统可以让玩家推动和主导游戏进程，玩家在游戏里的行为将会对整个游戏世界产生影响，由此会触发新的任务。这在一款赛车游戏中算得上是个很大的突破。





在细节上，游戏中现在包括Buff活动类任务、链式条件任务和打卡考勤任务3个类型。Buff活动类任务，是指玩家达成任务条件时参与比赛可以获取经验或金币的奖励加成；链式条件任务是指玩家可以接到的系列任务；打卡考勤任务是指玩家在规定时间内上线会得到一定的额外奖励。这些任务都不需玩家主动触发，只要玩家满足任务条件，就可以自动开始和完成任务。玩家完成任务时，会收到系统通知。任务奖励中的经验和金币均为直接获得，物品奖励则通过邮件获得。

游戏中，你可以通过打开任务界面查看目前可以进行的任务。该界面不仅可以查看到单纯的任务信息，并且可以获知哪些任务正在进行，哪些任务可以接受及一些其他信息。可以说，全新的任务系统不仅充实了游戏的耐玩性，也能够将更多玩家团结起来，更踊跃地参与到游戏中去。

自由拼装与宝石的强化

我们都知道，《极道车神》内赛车由基本车和车部件组成，车部件又分为车头、车身、车尾、车轮与发动机五大部分。车部件带有赛车性能属性（如转向力，最高速度等等）与道具属性（增加道具赛优势的属性），玩家可以通过自由拼装打造一款专属于自己的特色赛车。内测的自由拼装系统得到了着重的改善。现在，你可以从车库拼装界面中获取便捷的操作指南和详细的数据资料，这有助于玩家快速学会拼装或改装出适合自己的赛车。

强大的宝石强化系统，可以让玩家制作出属于自己的独特的极品车部件。车部件等级D级以上，且稀有度绿色以上的赛车部件，可以使用强化宝石道具，在车辆拼装界面的强化面板上进行强化，就可以提升赛车部件的属性。更高等级的物品，有更高的最大强化次数。目前内测开放到了A级装备，最大强化10次。玩家可以选择指定强化或是随机强化两种方式：指定强化只能指定赛车部件现有属性进行强化；随机强化在赛车部件属性项目未达上限时，可能获得新的属性项目。

这样的系统设定可以说在细节上更丰富，也更有助于玩家对自由拼装系统产生兴趣。

新开放的游戏模式和俱乐部

本次内测新开放的游戏模式为组队竞速赛与组队道具赛。道具赛的规则是，参赛玩家分成红、蓝两组进行比赛，同队之间不能使用道具攻击。第一名冲线玩家所在队伍获得胜利，包揽前半数名次的队伍获得“完胜”，可以得到更多的经验和金币奖励，而驱散和盾牌道具效果在组队赛中变成对本方或敌方全体生效。竞速赛同样分成红、蓝两组进行。特色是，玩家一旦蓄气成功，都会在增加自己的蓄气值同时获得相应的队伍蓄气值，每次队伍蓄气达到上限则会将玩家所持加速道具升级为强力加速道具。比赛仍根据小队所有成员积分总和决定胜利队伍，“完胜”可以得到更多奖励。

作为玩家自发组成的集体，俱乐部为每个成员提供交友、切磋、共同进步的机会，而每个成员为自己的俱乐部作出贡献，争取荣誉。这是一个类似于公会的组织，任何玩家都达到要求的条件都可以自由创建，加入俱乐部。条件是创建者等级达到10级，并花费500金币。俱乐部管理管理系统提供了众多的管理功能来使俱乐部的组成和管理更加系统化，这些管理功能包括：升职、降职、开除、邀请和设置公告等。



随着内测的进行，各个俱乐部的成立显然为玩家之间交流经验、培养感情提供了更大的便利。

随着内测的开放，《极道车神》还提供了大量的新赛车、新赛道和新的人物装饰。至于这些新内容是什么，容笔者卖个关子，还是大家亲自去游戏中体验风驰电掣的精彩吧！

极道车神
●制作：冰动娱乐
●运营：冰动娱乐 ●游戏状态：4月1日内测
●官方网站：http://cs.playcool.com

说到横版过关，可能不少玩家都会觉得那是很久以前的游戏，但是随着横版过关类网游《天关战纪》的诞生，通过将街机横版过关模式与MMORPG要素的相互融合诞生出了全新的游戏方式，以焕然一新的面貌重新为玩家们带来极致的精彩和爽快！

横版闯关新时代

——《天关战纪》精彩全解析



经典的模式，创新的尝试

横版过关游戏可以说最受街机玩家的喜爱，《天关战纪》将两大经典模式相互融合、取长补短。战斗模式方面，上下移动配合跳跃和攻击是横版过关的标准模式，但加入的MMORPG要素使得游戏中也融入了装备和技能要素，游戏中通过更换装备和使用技能来提升战斗力，但在技能的释放方面，则同时采用了快捷键和搓招两种不同的设定，这种考虑不同玩家需求的细节得令人称道。《天关战纪》自然采用了横版的表现形式，直观、简洁明了正是其最大的特色！这不但扩展了MMORPG玩家新的视野，还增加了玩家的无限乐趣。

爽快的战斗，丰富的变化

对于玩家而言，游戏中的战斗应该是爽快，而不是沉闷的，这正是横版过关游戏的特点。而横版过关游戏所欠缺的丰富变化，则正是MMORPG的长处，玩家自行培养角色能力，同时也能够创造更多的战术！《天关战纪》以精致的画面和爽快地斩杀大幅提升视觉冲击，让玩家能够在同时命中多个敌人、爆出闪光和伤害数字时感到由衷的兴奋。



另一方面，游戏中的四大战斗方式各有千秋，装备属性也各有长短。玩家可以自由搭配装备和角色技能，从而获得千百种不同的人物属性，在同一个战场打出不同的精彩！可以这样说，《天关战纪》中每一个玩家都能创造出属于自己的角色，和独门的战斗方式，这也使得每一个玩家都能享受到自己想要的战斗乐趣。



精彩的任务，人性的细节

既然采用了MMORPG要素，自然少不了要面对任务系统这个问题。《天关战纪》巧妙地将任务分为3种：主线任务贯穿整个剧情始终，令玩家在游戏中能够有一个基本的目标性，但同时也能够采用比较开放的任务形式，避免了生硬的角色扮演。支线任务则由玩家自由选择完成，通常会有一些不错的奖励，但可能也会使玩家面临一些艰苦的战斗，从而丰富了游戏的乐趣，增强了挑战性和玩家的积极性。而最后的重复奖励任务则是游戏中一个巧妙的变通手段，战斗中玩家可以获得一些收集品，而收集品能够向NPC兑换奖券并获得宝箱抽奖。一改单纯打怪掉宝的模式，使得可玩性获得了不小的提升。





虽然任务决定了《天关战纪》的大体游戏方式，但其中许多人性的细节也是为人称道的。首先，游戏以轻松幽默的风格为玩家讲述一个庞大而又动人的史诗，可谓妙趣横生。精彩的画面和剧情需要优美的音乐衬托，《天关战纪》的音乐由国内著名音乐工作室制作，与画面剧情搭配得很好。而在手柄的支持上更是应了游戏中的横版过关模式，为玩家带来最亲切的体验。



众多的精彩要素云集一处，这正是《天关战纪》的秘密，也是玩家们所渴望的。作为一款国产游戏，《天关战纪》今后将按照玩家的意愿推出更多中国玩家喜欢的内容，运营商方面也希望这款游戏能在横版闯关时代独树一帜。P

天关战纪
- 制作：唯艺科技 ●运营：世纪天成
- 游戏状态：3月20日内测
- 官方网站：http://tg.tiancity.com

群雄争霸的三国世界，硝烟四起，战火连绵，就连貂婵和吕布的爱情也被蒙上了一层厚厚的政治色彩，成为历史上著名的美人计之典范。难道那个时代没有令我们感动的真正的爱情吗？《赤壁》全新战场带来了和孙尚香有关的故事，让我们随着《赤壁》的脚步回到1800多年前的古战场，与我们心目中的英雄偶像赵云一起，经历一段深埋千年、百转千回的爱恨情仇。



孙尚香保卫战
——《赤壁》战场流程攻略

战场须知

等级要求：30～60级
类型：合作，击杀头领
线路：6线、7线、8线
人数：1～3人
战场准备：开启并完成“子龙奇情”系列任务，获得进入外传战场的唯一令牌——尚香护卫令。

子龙奇情任务流程

很多玩家包括我自己，只知道子龙曾单骑救主，只知道孙尚香乃孙坚之妹、刘备之夫人，却不知道赵云与孙尚香也有一段爱恨交加的、荡气回肠的爱情故事。因此《赤壁》为进入战场的玩家准备了一个全新的剧情任务。玩家必须找到位于巴蜀剑阁栈道的NPC风雨生，开启并逐步完成“子龙奇情”系列任务，才能从长安城NPC孙尚香获得进入外传战场的唯一令牌——尚香护卫令。

千年沧桑的古栈道，赵云与两个非凡女子的恩怨情仇在风雨生的口中娓娓道来。子龙奇情系列任务就此拉开序幕。

任务之一：最近巴蜀栈道附近出现了很多西蜀逃兵和西蜀残兵，搅得风雨生不得安宁，没有心情讲述子龙的故事，他请求你去杀退15个西蜀逃兵和10个西蜀叛军。西蜀逃兵和叛军就在古栈道附近。



任务之二：杀退15个西蜀逃兵和叛军，完成任务，找风雨生对话。他的故事开始了：当年赵云曾经在铸剑坊做学徒，认识了第一个令他心动的女子。并且告诉你这个女子和冀州铸剑坊的高鹰有不同寻常的关系。接到任务之三，去冀州城寻找高鹰。

任务之三：冀州城铸剑坊，和高鹰对话，接到新的任务，收集10个黄铜矿石交给他。黄铜矿石可以去野外采集，也可以到杂货商处购买。收集完毕后交予高鹰。高鹰告知子龙喜欢的女子是他的妹妹高怜。引出下一个任务，询问长安孙尚香。

任务之四：和孙尚香对话，得到尚香护卫令一个，同时激发任务之五。

任务之五：孙尚香告诉你，当初赵云为救被曹军追杀的孙尚香，致使铸剑坊受到曹军的偷袭，高怜被曹操抓去，加以训练，变成杀人不眨眼的刺客，若想亲眼目睹，就亲自下战场去看吧。同时触发新任务，35两银子可以任意购买尚香护卫令。

任务之六：使用尚香护卫令进入尚香护卫战战场探求真相，协助赵云杀死已经变成刺客的高怜。在战场内保卫孙尚香，杀死最后一个敌人刺客高怜，结束战斗，返回孙尚香处，完成子龙奇情任务。

任务奖励：每个任务环节都会获得相应的历练值。全程任务结束可以获得“尚香亲卫队员”之称号，此称号为粉色称号，称号属性为：生命上限+20，生命恢复速度+1。

尚香护卫战全攻略

登场我方武将：赵云、孙尚香、吕蒙；
登场敌方武将：黑煞虎、乐进、高怜；
敌方怪物：赤墨刺客、虎豹骑、青州兵；
胜利条件：保护孙尚香30分钟。或者击败敌方武将黑煞虎、乐进、高怜；

队伍组合：由于战场中的所有Boss级别都在30级左右，所以高等级玩家可以自己一试身手，2分钟后玩家进入战场，受赵云命令火速赶往孙尚香所在地点，途中出现大批青州兵、虎豹骑，开始前往攻击孙尚香。在战场中心地带见到孙尚香，孙尚香由吕蒙及其护卫队保护。战场内青州兵、虎豹骑及赤墨刺客等级为30级，对孙尚香威胁不大，必要时玩家可以给孙尚香使用急救药。此战场只有3个敌将对孙尚香的安全才有威胁，为提高战斗速度，玩家可以深入战场中心地带击溃出现的敌方怪物。

事件二：3分钟后，黑煞虎带领虎豹骑出现。击杀黑煞虎，得到宝箱一个，可随机获得江南玉镯及其他首饰或者强化材料。

事件三：黑煞虎被击败后，乐进率领更多虎豹骑和青州兵出现在战场。击败乐进，得到宝箱一个，物品同上。

事件四：乐进败退，高怜携赤墨刺客出现。高怜者，就是风雨生和孙尚香所说的赵云喜欢的女子。现在帮助赵将军杀败已经被曹操操纵成恶魔的高怜。击败高怜后同样得到宝箱一个，物品同上。保卫孙尚香任务完成，战斗结束，获得5点声望和1个江南玉镯。3个江南玉镯在孙尚香处可兑换一个孙尚香的谢礼，右键点击，可随机获得强化石或绿色饰品。



整个战场从开始到结束历时约15～20分钟左右，有一定数量的历练值，还有大量的首饰物品和声望，适合低等级玩家进入。

作为完美时空首款音乐舞蹈网游大作，《热舞派对》是一款具有非主流风格的时尚网游，出色的创新能力，唯美现代的背景加上高超的美术制作，时尚可爱的人物造型和独具一格的娱乐模式引入，其独有的魅力将引领2008年休闲网游时尚潮流，带给舞蹈玩家全新的震撼体验。

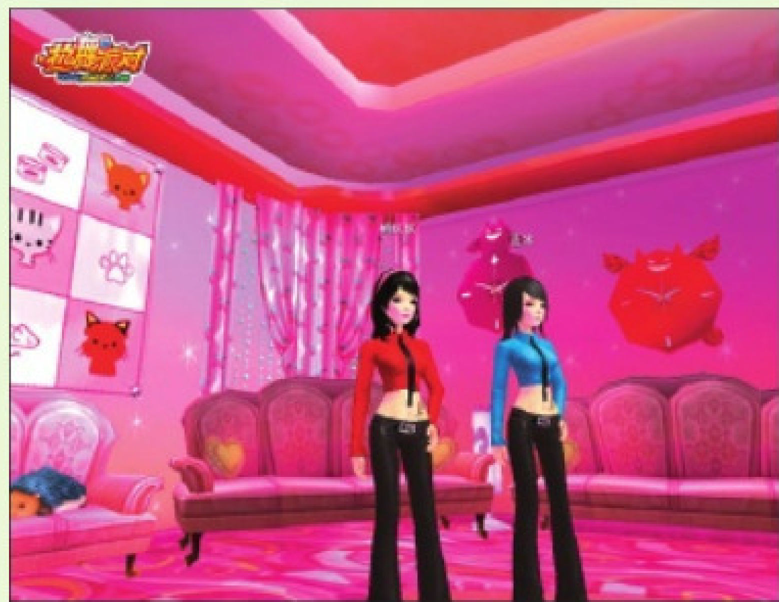


超级亮点——《热舞派对》全新体验

出色的化妆扮靓技巧

《热舞派对》无论是在研发、画面，还是娱乐体验方面都做足功夫，功能强大的化妆系统，使游戏中的人物实现现实中的化妆技术，打破以往舞蹈游戏“千人一面”的局面。玩家们能够亲手打造完全个性化的妆容，能够实现真正的描眉画眼，使自己变得与众不同。游戏中人物可以描眼线，画腮红，涂抹唇彩、瞳彩等，使玩家们充分秀出自己的化妆技巧，精心打造靓丽的帅哥、美女造型。

另外，游戏还支持玩家自定义衣装颜色。爱炫的游戏玩家，在这里可以根据最新潮流随意调整衣服、鞋子、佩饰的颜色，或者大胆、搞怪，不走寻常路，创造属于自己的流行色。游戏中能够实现如此细致的化妆，以及如此贴心的设计，让玩家感觉焕然一新。而这一特点，也成了这款游戏的一大亮点。







机灵宠物会跳舞

《热舞派对》首度开创了伴舞宠物的养成功能，游戏玩家可领养小老虎、虎纹猫咪、小熊猫、哈士奇等等多种可爱乖巧的小宠物。

这些宠物都是从宠物蛋孵化出来的，在玩家的精心喂食和培养下健康成长。宠物长大后，可以陪伴玩家跳舞，玩家不仅可以体验到养育宠物的乐趣，还可以得到一个精灵的舞伴。它们不仅仅是跟随玩家左右跑动，还可以跟随音乐的节奏跳出与玩家一模一样的舞蹈。当玩家心情不好时，机灵的宠物会迎合玩家的跳舞节奏，配合玩家的舞姿，让玩家不再感觉孤单。



丰富多彩大社区

《热舞派对》拥有异常强大的虚拟社区设计，使玩家舞蹈之余也能体验丰富多彩、充满乐趣的休闲生活。玩家可以走进真正的街区，逛商场、溜宠物、海滨公园休闲、咖啡屋聚会交友、参加婚礼派对等一切现实中的生活。玩家可以在社区内交流经验，分享心得，终结枯燥乏味，热舞之余更加丰富多彩！



《热舞派对》为有强大实力的俱乐部提供一块私属场所。想象一下，当你们创建的俱乐部为竞争特权而团结作战的时候，你会不会与朋友更加团结，更加默契？为了自己俱乐部的强大和荣誉，你必须和朋友们并肩作战，一个眼神，一个动作，都配合得无懈可击。别忘记，结果并不重要，重要的是激励朋友们一起奋斗的过程。

玩家还可以自行装潢、设计自己的私人空间。你不仅可以随意摆放家具，还能够任意拆除，快速返工。喜欢什么风格的小窝，奢华？简洁？纯美风格？随你变！另外，每间个人空间均可以设置为游戏时的等待房间用以向其他玩家展示主人个性，也可以邀请好友开Party，更可以在“婚后”同自己心爱的人一起筑造温馨的爱巢。《热舞派对》为玩家提供完善的情侣、家庭系统。达到一定程度后，你不仅可以与自己的心上人一起步入婚姻的殿堂，还可以拥有一个可爱Baby，共度私密生活，还可带Baby一起游戏、一起舞蹈……完美的生活再现，使你尽享游戏中丰富多彩的娱乐生活。

热舞派对

●制作：完美时空 ●运营：完美时空
●游戏状态：商业化运营
●官方网站：http://www.rwpd.com



4月18日，2D MMORPG魔幻网游《龙影》已经开始了公测。相信很多朋友都对《龙影》这一款欧美风格的2D MMORPG网游已经不再陌生，很多玩家也已经领略了《龙影》的超凡魅力。但是该如何玩《龙影》？该如何在职业的道路上发展成为灵魂级的人物？如何才能参透这款号称"菜鸟止步，高手坟墓"的游戏呢？且听以下分解。

《龙影》四大职业转职完全手册

★法师的转职

法师综述

虽然现在法师能够使用的魔法都是经过严格筛选的，但是在战斗中表现出来的破坏力和爆发力仍令法师成为了最强大的远程攻击职业。

类型：远程伤害输出；

可装备物品：法杖、布甲；

可选择种族：人类、精灵、矮人、兽人。

法师一转转职任务流程

联盟：法师的试炼、元素之息、另外两种元素、精神铸造师；

混乱：元素与塑能、灰烬走廊的智者、收集魔力源、提炼水晶、法师的挑战。





混乱法师一转攻略

首先，我们要先找到魔法研究者、盖加（灰岩深堡792，453），他希望你带一封信给驻扎在灰烬走廊通往溪谷门口附近的智者、卡娜（灰烬走廊935，1108），把信给智者、卡娜后可以获得600点的经验。然后她会让你尽快回灰岩深堡找炼金师爱德华（618，297），找到后可以获得1000的经验（如果你觉得跑回去麻烦，身上的钱又宽裕的话可以考虑买张回城卷直接飞回去，各地杂货商均有销售）。爱德华会要求你帮他找10个黑晶回来，你能在灰岩深堡地图的静水湖附近一带看到（蓝色的水晶样物体就是，鼠标点击即可获得），把黑晶给他后他会给你600金币和1400点经验。之后他会让你再去找魔力水晶，你可以在昂加特间谍身上找到，间谍在静水湖附近，之前我们采集黑晶的时候应该已经看到过他们的身影。完成后把水晶交给哨兵萨特（溪谷696，1167），他会给你400金币和1000点经验。

作为一名出色的法师你将要挑战一个Boss：撕裂暴徒，只有杀了它才能证明自己是一个强者，因此下一步就是要去消灭这个Boss。怪物在溪谷野兽营地附近（684，317），一个红色的猩猩就是。等级23，1440的血，移动速度很快，建议法师多使用冰击术。



成功击杀后哨兵萨特会给你5000金币和1000点经验奖励。然后萨特会让你选择成为元素师或者塑能师。元素师可以学会很多群攻技能像火球术和火焰冲击，还能强化冰击术（使冰击术造成的伤害受到法术伤害的影响）。塑能师虽然也有群攻技能召雷术，但是伤害没有火球术高，不过消耗的法力也相对较少，还有被动增加耐力的棕熊体制，魔法盾虽然会降低法力的恢复速度，但是可以吸收伤害持续600秒。具体大家想怎么选择就凭自己的喜好咯。

★战士的转职

战士综述

战士擅长近身格斗，可以使用各种技巧吸引敌人的攻击，在战斗中，他们一定会成为最可靠的队友。

类型：近身伤害输出和伤害吸收者；

可装备物品：剑、铠甲；

可选择种族：人类、精灵、矮人、兽人。

战士一转转职任务流程

联盟：寻找马克、硬质晶石、羽蛇收割机、战士竞技比赛；

混乱：战士的考验、老帕克的秘诀、溪谷的勇士、战士的抉择。

混乱战士一转攻略

战士初期的升级都比较简单，10级通过做新手任务很快就能到达，10级后就可以去混乱的主城"灰岩深堡"。做掉主城的任务，基本





就能到达20级了，20级后就能在灰岩深堡正当中的NPC“雇佣兵长官农博”领取我们第一次的转职任务——战士的考验！

然后农博会让你去灰烬走廊找老帕克（675，742）交谈，找到老帕克后，他会告诉你灰烬走廊特产一种“异种水晶”，它比秘银更轻，比龙鳞更坚固，一共需要找10个，“异种水晶”周围地上到处都是，点击就可以直接获得，相信收集10个对大家来说应该不成问题！收集完成后找老帕克可以领取到1000经验的奖励，然后他会让你去溪谷杀活尸（668，1209附近）获得20个活尸的头颅后，在响铜镇找战斗大师达拉克（668，1209）领取1000经验，2000金币的奖励。

最后一步也是最关键的一步就是要去杀死Boss撕裂暴徒（野兽营地左边），Boss有点硬，对20级左右的战士来说可能有点困难，建议大家找多点人或者高等级的玩家带一下，组队杀死同样有效的！杀死Boss后就可以回响铜镇找战斗大师达拉克领取5000金币和1000经验的奖励，顺便考虑一下自己的前途，可以选择成为精通战术的武士或者善用各种装备的装甲战士。

★僧侣的转职

僧侣综述

经过刻苦修行的僧侣可以使用更多增益魔法来帮助队友，同样他们强大的精神力量也能够驾驭各种邪恶的诅咒魔法，让敌人丧失战斗能力。

类型：掌握多种能力的职业；

可装备物品：剑、铠甲；

可选择种族：人类、精灵、矮人、兽人。

僧侣一转转职任务流程

联盟：魂归故里、解脱、魂饮大师、终成正果；

混乱：愤怒瘟疫、修身养性、长途跋涉、新的修行。

混乱僧侣一转攻略

僧侣的一转分两个职业，修身者和修心者。不过，转职任务都是一样的，只需要在最后的时候选择职业方向即可。

先去灰岩深堡广场台阶处的冒险者拉迪（779，469）领取任务愤怒瘟疫，他会让你去静水湖（字下面）杀死昂加特间谍取回任务道具，完成可以获得经验1000。随后拉迪会要求你去和修心者导师巴非特（灰烬走廊 669，724）谈谈（完成任务经验1000）。导师会交给你一个任务（长途跋涉），叫你去杀死在地图（当前地图）右上尖石荒地附近的利齿山猫20个，之后去与修身者芙尔（688，1183），她在响铜镇内（完成经验1000金币1000）。芙尔会给你一个最后的考验，去野兽营地（684，317）杀死紫色虎怪（Boss攻高血厚，而僧侣又属于偏辅助型角色，因此建议组队，独立完成会比较困难）。完成后，你就可以回到芙尔领取5000金币和2000经验的奖励，同时可以选择成为修身者还是修心者。

★弓箭手的转职

弓箭手综述

弓箭手行动敏捷，他们总是可以适时躲开敌人的攻击，同时弓箭手又非常有耐性，被他们盯上的猎物别想逃跑。在团队遭遇战和单对单的战斗中，弓箭手都是令人感到恐惧的对手。

类型：行动迅速的职业；

可装备物品：弓箭、猎枪、皮甲；

可选择种族：人类、精灵、矮人、兽人。

弓箭手一转转职任务流程

联盟：尼克阿斯普朗特、巡林人、石筋草、紫色虎怪；

混乱：游侠的修行、百步穿杨、热身运动、游侠的岔道。

联盟弓箭手一转攻略

20级，对于《龙影》这个游戏来说只是刚开始，后面还有很漫长的道路要走，第一道坎便是一转。

在联盟主城的雇佣兵查特（菲纳斯平原777，763）希望你去找最有名的游侠非尼克·阿斯普朗特（腹语森林541，1264），找到后可以获得1000的经验奖励。尼克·阿斯普朗特会让你帮他杀25只猎隼，这个比较容易，怪物就集中在通往玛甘尼丛林门口的附近，完成后他会给你1000的经验。之后他会告诉你在腹语森林北部的密林高地能看到一些开着紫红色小花的植物，它们的茎是制作弓弦的好东西，希望帮忙采摘20个回来（在密林高地鼠标直接点击石筋草即可获得了）。当然他也不会让你白跑这一趟，完成后他会给你1000经验和1000金币。



最后也是最困难的一步，尼克·阿斯普朗特让你去玛甘尼丛林击杀Boss紫色虎怪，这只老虎就在灰岩矮人营地（98，469）附近出没，怪物移动速度比较快，不过游侠是远程攻击，所以不怕，射一箭换一个地方。僧侣做转职任务也是要灭这个Boss的，可以建议跟僧侣一起组队让他在旁加血，提高击杀Boss效率。

然后的然后，就要选择是做高级弓箭手还是猎人了。高级弓箭手可以提高攻击命中，并有群攻的技能，还能够2连射；而猎人可以提高生命和法力的上限、给敌人定身，还能放置陷阱。如何取舍还真是令人伤透脑筋。P

龙　影
●制作：SmartCell　●运营：智艺科技
●游戏状态：4月18日公测
●官方网站：http://www.52sol.com

《梦想世界》从推出到至今已有半年时间了，作为一款全新的2D回合制网游，它以众多有趣的玩法吸引了无数的玩家，让大家体验前所未有的乐趣。随着游戏的日益成熟，《梦想世界》已于4月18日推出0.9版，给大家带来更多更丰富的游戏体验。你想体验儿女成双的乐趣吗，在这里让笔者给大家说说自己的感受吧。



生儿育女的乐趣
——《梦想世界》0.9版体验

生儿育女是一种期盼

什么是家？有房子，有爱人就能组成一个家吗？对，这确实能组成一个家，但不是一个完整的家，因为这个家中还缺少爱情的结晶。有了孩子，整个家庭便会因他（她）而改变，也能体现出天下间最伟大的父爱和母爱……

看着别人家一个个天真可爱的小孩子，你肯定也想养育一个吧？在《梦想世界》里，无论你是单身还是已婚，都有机会获得可爱的子女，组建一个美满的家庭。不过，单身和已婚，两者获得子女的方式会有所不同。如果你是已婚的话，只要等级和夫妻友好度满足一定条件，即可进行怀孕生育，每对夫妻最多可生育两名子女；如果你是单身的话，只要等级满足一定条件，即可获得天神赐子，每位单身玩家最多只能领养一名子女。无论是“怀孕生育”还是“天神赐子”，是否能获得子女还要看天意。如果你想提早知道子女的出生情况，可以去找“算命先生”或“神仙李一二”占卜一下，两人的收费各不相同，有时候结果也会截然相反，究竟谁说的才是真的，那就要看大家的分辨能力了！





培养孩子是一次考验

当宝宝降临人间后，谁不希望他们能够“望子成龙”“望女成凤”呢？如果你希望自己的孩子在将来有所作为的话，那就竭尽全力去呵护他们吧！用心去养育他们，多培养他们的各方面能力，让他们能够顺利地茁壮成长！

当孩子出生后，他们的性别和名字都会由系统自动分配，如果你不满意孩子的名字，可以对其进行更改。不过，孩子的性别就无法更改了，毕竟现在是一个男女平等的时代，男孩女孩都一样，都是自己的孩子。如果你对出生后的孩子外形感到不满意的话，还可以在管家处进行“子女变身”，变身成自己喜欢的造型外观，前提是孩子拥有“易容心经”的道具，否则无法变身。每个孩子在幼年期都会有“心态、武艺、体魄、知识、法术”等几种属性，父母可通过使用各种道具来提高孩子的各种属性，例如弹弓可以提高孩子的武艺，钙片可以提高孩子的体魄，少儿百科全书可提高孩子的知识等等。此外，孩子在幼年期还可以通过阅读各种神功书籍来学习神功技能，成年后便可将此神功技能运用得炉火纯青。

孩子成材是一种安慰

经过悉心的照顾和培养，孩子便会茁壮成长起来。孩子培养25天后即可成年，成年后的技能与资质与幼年期的精心培养有莫大关系。更重要的是，孩子能一直陪伴在父母身边，与父母并肩作战。如果你想希望自己的孩子青出于蓝胜于蓝的话，那就要看你的爱心和方法了，努力让自己当一位合格的父母。

想要让孩子青出于蓝胜于蓝，那就要让孩子多学习技能，游戏中学习技能的途径多种多样，孩子不仅可以在流派中学习流派特定招式，还能通过使用魔兽要诀来获得战斗技能，甚至可以使用流派辅导书学习其他的流派招式。当孩子的能力有所提高后，便可携带他们到管家处进行“从师”，通过学习“流派入门要领”来满足加入某个流派的要求。成功加入流派后，孩子不仅每天能自动获得固定属性的增长，还可以从管家处领取一些任务，通过完成任务来提高孩子的某项属性。随着孩子的茁壮成长，你希望自己的孩子与别人家的孩子与众不同吗？那就给这些孩子们装扮一下吧！可以染一下色，或者佩带一些装饰品，让他们显得更加可爱！等到空闲的时候，也可以带他们出门逛街，或者让他们自行玩耍……





梦想世界
●制作：金山多益 ●运营：金山多益
●游戏状态：商业化运营
●官方网站：http://www.henhaoji.com

《大航海时代Online》的背景正是风云变幻的16世纪，航海大发现时代中，远洋探险和贸易船只自西欧开始，历西非、南非、波斯、印度、加勒比、南美，终于到达了东南亚的香料群岛。香料在当时的西欧贵比黄金，因此从此次更新“香料群岛”的版本名称上就昭示了远洋贸易的巨大利润，这也将开始一个商战的新时代。



香料的争夺战

——《大航海时代Online》香料群岛全新开放

香料争夺战的背景

公元1511年，丁香、肉豆蔻，在欧洲，这是和同样重量的黄金等价的香料。利益薰心的葡萄牙国王曼努埃尔一世命令阿方索·德·阿布克尔克制定了“香料群岛”的探险计划。次年，阿布克尔克派遣的弗朗西斯科·塞尔旺到达了香料群岛中的小岛——塔纳提。另一方面，西班牙也开辟了太平洋航路，到达了香料群岛。两个海洋大国的探索面对着利益的争夺。几个世纪以来，笼罩在谜团之中的香料产地塔纳提成了一个导火索，两国间的对决就此开始。消息传回了西欧，诸国被暴利的香辛料贸易所吸引，纷纷派遣舰队前往，各国围绕“香料群岛”的激烈争夺即将拉开序幕……





新加入的开拓港

开拓港是可以由玩家自由决定其发展方向的港口（例如商业、军事等，发展后港口的规模和建筑都会改变），而在香料群岛版本中登场的新开拓港将是各国势力争夺的焦点，因为这里不仅是香料的产地，而且是没有国家归属的。譬如特尔纳特，它位于马鲁古群岛北部的特尔纳特岛上，是特尔纳特王国的首都。作为香辛料——丁香的产地，特尔纳特被欧洲人视作财富的来源。争夺这些港口的常规办法就是投资，而投资将引发的是国家财富之间的激烈碰撞，那就是大投资战。

大投资战的硝烟

就像大海战是军人的节日、论战大会是冒险家的对决一样，大投资战就是商人之间的较量。当某个港口的投资情况满足一定的条件时，就有可能触发大投资战。大投资战期间，目标港口的银行将不能使用，投资额也将统一为100万/单位，一次最多可以投资20个单位，也就是2000万。

玩家每在目标港口投资一次，都必须前往其他港口领取大投资战任务方可再次投资，“再投资申请书”也无法使用。而大投资战很可能发生在危险海域，因此派出海军的实力也是至关重要的一环，劫杀对方的船只或者保护自己的商人，都可以使胜利的天平向自己一方倾斜。与此同时，在巨额财富的诱惑下，海盗也会在香料群岛聚集，海盗岛和掠夺者就此登场了。

海盗岛和掠夺者

海盗岛是海盗的乐园，没有恶名的玩家需要花费一定的代价才能进入。东南亚的海盗岛霍洛位于苏禄群岛的中央，周围出没着实力强大的NPC海盗，是可怖的死亡之地，但对于经验丰富的海军来说，这里也许是很好的锻炼场所。

对应于高级军官，海盗的上位职业——掠夺者也将登场，众多的白刃系技能优待使得该职业成为真正的海贼之王。同时，大量的海盗专用装备也会随之出现。

新加入的细节之总结

1.大投资战使国家间的金钱角逐更为激烈，军人更以“保镖”的身份加入其中；

2.新开放拥有利润及其丰厚的“特产品港口”；

3.令生产更为方便快捷的“师徒称号系统”；

4.可以由玩家自己决定其发展方向的“新开拓港”、体现商会实力并据此给予特权的“商会排名”、以及可自行决定其技能的“船只”。



除此之外，香料群岛版本也给大航海现有的内容增添了很多新的元素——大师称号可以使你拥有自动生产的能力，同时可以招收自己的弟子；商会排名系统使得商会之间的竞争更加激烈，同时也提供了更为丰富的商会优待；更大的宅邸以及随之而来的各式家具；新船只、专用舰、高级船强化使你在出海时拥有更多的选择；新的任务和发现物、新的遗迹、新的副官、新的装备、新的定期船，这里是通往东亚的门户，是一片崭新的天地。P

大航海时代 Online
●制作：KOEI ●运营：中荣巡游
●游戏状态：商业化运营
●官方网站：http://dol.zrplay.com

《封神榜2》的最后一次内测——终极内测已经进入尾声，但是玩家的积极性还是很高的，本次修仙内测的特有帐号依然是众多封神粉丝争抢的目标。虽然说是封测，游戏的完成度也是相当的高，特备是新手和中级阶段，完全可以当作正式版本来体验，接下来就让我带大家走入《封神榜2》的世界吧。



终极内测的修仙之路
——《封神榜2》新手攻略

涉世之初

进入游戏之初，无论你选择甲士、异人、道士都会接到各自的新手任务，任务内容都大致相同，就是让大家跑跑新手村，认识一下各个NPC都是做啥的，同时还会给大家大量的经验来供我们升级。但是作为新手的我们绝对不能小视这些初级任务，这些任务虽然说是找找人、跑跑路，但是和NPC的每一句的对话我们都应该看仔细，因为有很多封神的生活常识就包含在这些对话中。虽然这些常识在以后的封神路上你会慢慢知道，但是定然会对你的封神路造成一定的影响，只需要多花几十秒就可以知道的事情，何必要花大量的时间去摸索呢？

经过一番跑路之后我们的等级很快就到达了10级，这个时候就可以选择自己的职业了。一经选定就再无更改的可能，所以选择职业的时候玩家要慎重、慎重再慎重。为了方便大家选择，在这里简单介绍一下各个职业。甲士可以选择玄风甲、刑天甲，玄风甲是6个职业中防御最高的一个，理所当然地也是抗怪的第一选择，但是并不意味着玄风甲的输出会很弱，一个操作良好的玄风甲在战场中同样可以杀入如麻；刑天可谓上古时代的战神，同样刑天甲以高攻击闻名于世，乱军丛中取上将首级，对于他们来说真的是探囊取物，在高攻击的同时他们也拥有超高的血量。异人的职业是兽使和羿使。顾名思义，兽使是以召唤野兽从而让世人所熟知，而羿使则是使用弓箭的好手。如果你仅仅从表面上来分析异人可就大错特错了，他们可是蚩尤的后裔，同时作为善于使用巫术的苗家子弟，他们不仅仅会用弓箭、召唤野兽，同时兽使还是救死扶伤的一把好手，羿使则把巫术使用到他们的弓箭中来，他们的杀伤力永远不能小视。道士在《封神榜》中可谓第一势力，在游戏中他们的力量同样很强大，无论是擅长水火之力的真人，还是擅长自然之力的天师，都是各个氏族中不可或缺的力量。真人虽然血短、防低，但是大面积的杀伤性魔法使得他们永远是输出的不二选择。天师虽然在群体杀阵中略逊真人一筹，但是作为一个法系输出职业，他们可以自我恢复，可谓是单体野战的第一人选。



新手任务

了解了各个职业，想必大家也对自己的封神路有了自己的选择。那么就让我们继续我们的新手成长路吧。10级之后大家选择好自己的职业，然后继续任务之旅，从现在开始更多的任务是让大家打怪，这些任务对于我们这些游戏老混混来说是轻车熟路的，但是在完成任务的同时我们也发现，现在的任务大都和一个人有关系——妲己，看来妲己的诞生的确是震动三界的。很快我们的等级达到了19级，这个时候会接取到封神路上的第一个Boss任务，对于19级的我们来说，Boss战很轻松。而Boss战的结束也标志着我们脱离了新手阶段，可以离开新手村了。



在离开新手村之前有一些地方需要大家注意：

1.在任务过程中，可以打开任务点相应的人名、怪物名，就可以自动寻路到相应的任务需求身边。

2.Alt+A可以开启简单的自动打怪，玩家可以开启对话界面左下角的按钮，从而打开自动打怪的高级选项。

3.每一个新手村都有一个名为往生台的设施，这里可以接取循环任务，可以刷装备，一些普通的蓝装不是我们的目的，相应职业的绿装才是我们要刷的对象。10级绿套比较40级蓝套属性也不会差太多。

4.战斗中打到的所有蓝色石头都不要丢弃，这些材料在40级以后有重要的用途。即使用不到时候卖钱也是一个很好的选择。

初入朝歌

20级之后，我们带着各自出身地大佬的任务以及往生台的后续任务汇集到了商朝的政治文化中心——朝歌。刚到朝歌的第一反应就是“朝歌真大啊！”于是乎在做了20级的任务之后我们需要放松一下，逛逛朝歌是一个不错的选择。安全区之内就有药商、杂货商、仓库、传送师，这些人都是集中在安全区一带，真是再好不过了，很方便我们的练级、生活。而打开朝歌地图可以看到一个个耳熟能详的名字——纣王、比干、黄飞虎、恶来、妲己、闻太师……甚至还有落魄在朝歌的姜子牙，名人太多了，每一个都去“瞻仰”一下，顺便和他们聊聊天看有没有什么特别奖励。走访完名人之后，我们可以得知30级以后云中子和姜子牙处都有日常任务可以做，而太清观的坡道人处可以接取往生台的后续高阶任务。

封神榜2	●制作：烈火工作室 ●运营：金山软件 ●游戏状态：4月3日内测 ●官方网站：http://fs2.xoyo.com

春天经历了贺岁新版与春节活动，还沉醉于其中的玩家们又将迎来《天龙八部》。在这个暖暖的阳春三月，从娱乐、趣味、安全三大要素着手，新时装、新珍兽、新人性化系统，给玩家们带来了新春的浓浓暖意。

暖春新气象
——《天龙八部》新特色系统概览

娱乐新气象之新装面世

有句话说得好，“人靠衣装马靠鞍”，一身靓丽、体面的着装，才能够穿出你的个人风采,才能做到随时随地的气质独特、卓尔不凡，才能让自己在亲朋好友们面前增光不少，甚至有可能出现一见钟情的浪漫哦。正因为如此，《天龙八部》的服装系统一直都以“品种繁多、风格各异、质量上乘”而闻名于世。侠骨柔情的段誉语嫣装、西洋风采的王子公主装、新婚大喜的鸾凤和鸣装、异域风情的苗疆风情装、行走江湖的蛊惑江湖装等几十种绚丽夺目的靓丽时装，将游戏打造成了一个“人人是帅哥，步步是美女”的缤纷世界。





服装随潮流而变，天龙的服装系统自然也不能停滞不前。雪羽霜衣与天使翅膀的联袂登场，让洛阳、苏州、大理三大城市处处可见飞翔在天空的美丽“天使们”；象征着霸气与战火的血色战甲，诉说着那些几经岁月沧桑的江湖王者之事……

2008年春暖花开之际，《天龙八部》又新推出了两款靓丽时装：万紫千红与梁鸿孟光。万紫千红装，一身紫红搭配，煞是好看，象征着春天百花齐放的欢快，在那万紫千红间，洋溢着悠然、洒脱的气息。而梁鸿孟光装则诉说着一个几经磨难、忠贞不渝、举案齐眉的动人爱情故事，只有心有灵犀的情侣们才能感受到梁鸿孟光装所蕴含着的那种种深情。

趣味新气象之鞭炮珍兽齐贺喜

追求游戏无限趣味性，是《天龙八部》游戏宗旨之一。无论是练级打宝时那些神秘新奇的地图场景，还是娱乐生活时那些妙趣横生的活动内容，都给玩家们带来了无穷的乐趣。

春天来临，《天龙八部》特地向玩家们送上了代表着新年祝福的各种花炮，“春节快乐、大拜年、过年好、万事如意、吉祥如意”等带有浓浓祝福情意的烟花爆竹，在这烟花弥漫的喜庆气氛之中。伴随着来年如意的美好祝福，憨厚可爱的如意熊坐骑也来到了大家身边。骑上憨厚可爱的如意熊，提前感受到那一帆风顺的大好运势。

一场趣味无限的“宝宝双响炮”活动正如火如荼地在游戏中进行着，喜迎暖春的到来。活动期间，玩家在游戏里打怪有机会掉落“2008、畅、玩、天、龙、八、部”7个字符中的一个，集齐这7个字符后，可到大理龚彩云（170，122）处领取活动奖励，随机获得经验奖励、珍兽驴宝宝（5级、45级、55级、65级）和珍兽鸭嘴兽宝宝（85级）三者中的一个。外形憨厚的均衡型珍兽驴宝宝、可爱俏皮的内功型鸭嘴兽宝宝，都是天龙全新推出的超酷珍兽。尤其是鸭嘴兽宝宝，其85的等级足以笑傲整个天龙宝宝界，实力不可小瞧。玩家们每天有10次兑奖机会，得到鸭嘴兽与驴宝宝的几率是相当的大。

安全新气象之人性化改进

二级密码的安全系统的推出，对玩家们的账号安全无疑是锦上添花之举，深得玩家们的认同。不过，游戏中一些以修行生活技能为兴趣爱好的玩家们却有一丝苦处，由于设定二级密码时，需要耗费一定的精力，而生活玩家们修炼生活技能，最需要的也是精力，这就给生活玩家的日常修行带来了些许不便。部分精力都浪费到设定二级密码上了，生活技能的修行效率也就相对降低了。



为了给热衷于生活技能的玩家带来更多便利，《天龙八部》的开发者们对此项功能进行了改进，玩家们设定二级密码时不再消耗精力。所有生活玩家们再也不会面临账号安全与技能修炼的两难境地了。

天龙的另一个安全新气象则是限制了“元宝票的摆摊与玩家商店出售”。大家都知道，如果自己的账号不幸被盗，珍贵无比的元宝票自然是第一个受害者，盗号者会想法设法将元宝票转移到自己身上。但是由于二级密码限制了玩家之间的直接交易，使得盗号者们不得不另辟蹊跷，利用转移元宝票的方式盗取玩家元宝，达到自己偷盗目的。为了杜绝这种现象的发现，天龙安全系统对此进行了改进， 元宝票被调整为不能在摆摊和玩家商店出售，这对于盗号者来说，是一个沉重的打击；而对于玩家，则是一个无比利好的消息。P

天龙八部
●制作：搜狐 ●运营：搜狐
●游戏状态：商业化运营
●官方网站：http://tl.sohu.com

2007年，一款以“真3D无缝拼接世界、精巧战斗系统、进程简单又强调操作”等概念为特色的国产网游开始公测，这就是《天机Online》。它开创了完全国产自主原创的新高度，《天机Online》至今依然让玩家们兴致勃勃地谈论，以至于玩家都爱用“国产魔兽”来形容它。



国产原创的胜利
——《天机Online》解读全书

乐趣——超自由的PK激情

《天机Online》被狂热的玩家们称为“国产魔兽”并非空穴来风，甚至有玩家称：“魔兽”有的它都有，“魔兽”没有的它也有。这话虽然有失公正，却也从另一个方面证明了玩家对《天机Online》的热爱，对国产原创的支持，对好游戏的推崇。





《天机Online》的真3D世界给人的是震撼，无限副本带来的是乐趣，而如果说到哪样是真正亮点，那无疑就是它的超自由PK系统，和随之而来的激情。与人斗，其乐无穷。相比某些游戏的阵营限制，《天机Online》可能更适合热血的玩家，尤其是中国玩家。在网游中我们无可避免会遇见各种小人，却往往受制于冰冷的规则，无奈选择妥协，或者只是痛斥几句，但是往往无效——因为对方根本不痛不痒。可是在《天机Online》之中，这一切都不再是问题。超自由的PK与激情同在，个人战，团体战，公会战。随之而来的战斗也越来越多。众多热血青年紧紧抱成一团，抢占练级地盘，争夺Boss归属，志同道合的朋友们一方有难八方支援，战斗的身影遍布整个世界。

这一切都要归功于《天机Online》独特的自由战斗系统，官方的一席话更令玩家为之振奋：“我们不再会因为被人抢了宝物而懊恼，我们要做世界的主宰，我们的规则由我们制定！人们可支配自己的命运，若我们受制于人，那错不在命运，而在我们自己！”从此游戏的过程便不再无聊，随处可见的战斗让我们在深夜里依旧热血沸腾。

天机Online
●制作：渡口网络 ●运营：渡口网络
●游戏状态：商业化运营
●官方网站：http://tj.ferrygame.com

绿色——燕赵门新服的开启

2008年3月，《天机Online》携泰国公测之威，应广大玩家之愿，隆重开启新服“燕赵门”，并且新服为绿色专区。

燕赵自古以来就是百战之地，英雄豪杰辈出，能人志士不断。为了保护新手，官方特地宣布燕赵门为绿服。绿色专区的新手玩家保护措施让更多进入《天机Online》的玩家感受到安全，使他们能够茁壮成长起来，拥有足以自保甚至是影响到世界格局的能力。继而，他们便能更好地投入到天机世界，享受到更为绚丽多姿的激情生活。

所谓绿色专区，就是官方倡导的“更和谐”绿色游戏环境，在绿色专区内，每位玩家都将以公平的手段获取合理的收益。同时，为了让新玩家能够更快更好成长，在我们的绿色服务器上还有一系列相对应的活动。这一切都会让人感觉耳目一新，从而体会到绿服的“更”和谐。

成长——接踵而至的辉煌

《天机Online》是国产原创的胜利，不仅在国内投入运营，在国外也开始运营的前期准备。在这飞速发展的一年之中，《天机Online》同样在变、在成长，与之并重的，是它持续诞生的辉煌。本年度接踵而至的荣誉，使《天机Online》的成就更上一层楼：



2008年1月，《天机Online》荣获第四届中国游戏产业年会“2007年度中国民族游戏海外拓展奖”；

2008年2月，在世界游戏开发者大会GDC 2008上，《天机Online》英文版签约北美运营商；

2008年3月，《天机Online》泰文版在泰国公测；

2008年4月，《天机Online》在马来西亚、新加坡、印度尼西亚进行封闭测试。

历数以往，《天机Online》荣誉不断；展望未来，《天机Online》精彩依旧。P

武侠文化在中国有着极其独特的文化氛围，小到百家林立的诸家小说，大到诸侯纷争的战国时代，我们对于这一文化一直抱有极大的兴趣和执着的偏爱。武侠人物受到大家的崇拜，武侠的精神在不断的宏扬，在武侠文化不断传播的同时，武侠文化作为一种社会文化底蕴悄然扎根在中国人的道德观念之中。



技能背后的武侠文化
——《武林群侠传Online》特色欣赏

《武林群侠传Online》的意境

在如今的现代社会里，武侠的生活方式逐渐遭到削弱，乃至慢慢消亡，许多90后的新生代们常常对80年代的现代人对于武侠世界的刻骨铭心的记忆感到不可理解，他们本能地拒绝对于武侠情结的刻意挽留和沉迷。现在大学校园中的人大多已经在中学时代就完成并告别了武侠小说阅读的高峰期，没有经历过热血澎湃的武侠小说年代，虽然仍然有一小部分在大学时代继续在武侠世界中享受，还有一部分刚刚开始了武侠小说阅读，但是仍然不能改变现在玄幻小说一统江山的趋势，原创武侠文化资源的贫乏造成了武侠文化的没落。





不可否认，角色扮演类武侠电脑游戏的出现，给年轻一代带来了亲身扮演武侠人物的机会，极强的真实感甚至已经颠覆了原本的武侠小说里面用语言勾画出来的效果和方式。从1990年大宇开发的第一部武侠RPG“轩辕剑”开始，武侠RPG迅速在中国年轻一代中蔓延开来，并在近10多年的时间内不断发展壮大，电脑游戏俨然成为了武侠文化新生的主力军，特别是仙剑系列的辉煌，成功地让不少电脑用户感受到中国武侠的神秘魅力，中国武侠游戏作为一种带有视觉效果的叙事方式，接替武侠文学，重整武侠文化，成为现在年轻一代的最爱。

《武林群侠传Online》的武侠表现

由著名厂商中华网龙开发的《武林群侠传Online》应运而生，展现出了国产武侠游戏的巨大魅力和生机，在这款游戏中，我们不但可以见识到一个真实的华丽的武侠本源世界，更可以在武功技能上感受到许多创新的地方，将会体验到中国武学源远流长下的博大精深，这种武侠文化将是其他游戏所不能感受到的，特别是把以往只在聊天系统中得到体现的“交互性”加入到武学体系中！







外练筋骨皮，内练一口气。中国武侠小说里面是这样描写真实武侠世界的。《武林群侠传Online》一扫以往的老套而又烦琐的任务形式，摆脱了只追求武侠表面华丽招式的单调而又不真实的武侠世界，让玩家在真正意义上感受到中国武侠文化的底蕴。外功拥有华丽实用外表，不同的武器下，外功配合流畅连贯绚丽的动作打斗效果，往往会让人有成就感；而内功则比较内敛，注重本身实力的修为，具有躲避攻击、减少伤害的功效，与外功绚丽的招式相比，显得简单实用。高手之间的切磋，讲究的是攻防兼备、内外兼修。

《武林群侠传Online》不仅在技能设置上还原了真实的武侠世界，而且在游戏其他系统上也有很多创新，将“武侠世界”与网络游戏完美地结合在一起，为深爱武侠文化的朋友们奉献了一部真正的武侠巨作，让大家有机会感受纯正的中国武侠的文化和精神，感受到千百年来中国人所深深喜爱的武侠文化。P

武林群侠传 Online
●制作：中华网龙 ●运营：中广网
●游戏状态：终极内测
●官方网站：http://50.catv.net



头牌新闻

金山举办2008网游战略发布会

■本刊记者 大漠小虾



“五虎将”亮相，震撼全场

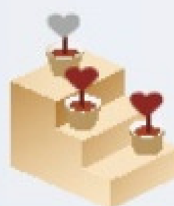
2008年3月27日，国内知名软件和网络游戏开发商金山软件在北京中华世纪坛召开新闻发布会，正式发布了金山的2008年网游战略。金山软件董事长兼CEO求伯君带领以邹涛为首的网游5人新领导“五虎将”高调登台亮相，豪言要在2008年杀入中国网游市场的前三甲。

据介绍，金山计划在年内发布7款网络游戏，分别是《封神榜2》《剑侠世界》《剑侠情缘网络版叁》《反恐行动》《铁血三国志》和两款还处于保密状态的回合制游戏。游戏题材涵盖中华武侠、神话演义、射击等多个方面，游戏模式涉及即时战略与回合制，画面表现形式横跨2D到3D。在中国网游开发商中，金山软件是从单机时代走到网游时代为数不多的公司之一，凭借着软件开发和单机游戏制作的丰富经验，2003年推出的第一款网游《剑侠情缘网络版》就让金山确立了以“民族原创”为目标。2004年2月，金山发布“技术立业，决胜网游”的新战略；2005年12月，金山与华义达成战略联盟；2008年，沉寂多年的金山宣布要厚积薄发，在今年的网游市场有所作为。会上，金山“五虎将”身着古装将军服，在“元帅”求伯君的带领下升帐点兵。据介绍，“五虎将”包括金山软件高级副总裁兼网络游戏事业部总经理邹涛、金山软件副总裁兼网络游戏副总经理陈飞舟、金山软件助理总裁兼网络游戏事业部副总经理刘鹏、金山软件助理总裁兼网络游戏事业部副总经理朱勇以及金山软件网络游戏事业部副总经理湛振阳。“五虎将”主要分管金山网络游戏具体业务中的研发、运营等工作，网络游戏业务由邹涛统一牵头负责。



久不露面的求伯君（中）在采访中始终以微笑示人

会后，求伯君、邹涛和陈飞舟接受了与会记者的联合采访。在被问及金山的网络游戏业务时，求伯君承认，金山是“起了个大早，赶了个晚集”，但他认为金山一直高举民族、原创的大旗，这也正是金山的优势所在。金山在本次战略发布会上的《封神榜2》《剑侠世界》和《剑侠情缘网络版叁》3款作品，就是金山在今年要打响的三大战役。之前曾有消息称，作为金山游戏的老玩家，史玉柱将受邀参加《封神榜2》内测，但采访中求伯君表示并没此事。而针对此前史玉柱前段时间痛批国产网游大多数不及格的言论，求伯君并不认同。当记者问，如果给《剑侠世界》打分，你认为应该打多少分时，求伯君微笑着表示，也应该打90分。



晶合热点

原中华网CEO陈晓薇加盟九城



2008年3月26日，上海九城对外宣布，中华网原总裁陈晓薇将于5月16日正式加盟，接替朱骏出任总裁一职，负责该公司日常工作及战略发展规划。原总裁朱骏将留任九城董事长与CEO职务，陈晓薇的工作将向朱骏汇报。陈晓薇2005年7月出任中华网总经理，2006年6月至2007年6月出任财务总裁，加入中华网前曾担任McKinsey's纽约办事处媒体顾问。朱骏表示，陈晓薇具有丰富的国际经验与视角，良好的游戏行业策略发展与管理经验，以及在媒体、娱乐等相关行业的经验，这些正是第九城市进入下一阶段的业务发展所亟需的。本刊认为，朱骏的实际目的是在于未来与暴雪谈判引入《魔兽世界》下一款资料片《巫妖王之怒》时能获得更多主动权，这一点与盛大在美国上市之前引入唐骏的做法如出一辙。

天悦向EA中国索赔千万

2008年4月1日，天悦网络向外界表示，已向法院提起诉讼，要求EA中国赔偿损失和可得利益，合计13 925 380元。此前天悦网络是EA在中国境内在线游戏的运营和分销代理商，但合作不到一年，EA便单方面毁约，欠下天悦公司一笔巨额的员工薪金和运营费用。在多次交涉无果后，过去亲密合作的伙伴终于相聚于法庭。目前上海市第一中级人民法院已受理该诉讼，并将于2008年5月13日开庭审理。

网禅股东大会闹出流血事件

2008年3月28日，经历恶意收购风波的韩国网禅公司股东大会在吵闹声中结束，宣布恶意收购网禅的Liveplex、NEOWAVE，和要求原CEO退社的街外股东团（即小股东团）推荐的代表无人入选理事，网禅方面则有6人入选。股东大会之前网禅宣布，首尔中央地方法院驳回了Liveplex、NEOWAVE针对网禅提出的4件诉讼。这使得被评价为网禅有好股份的Woori投资证券，可以在28日的股东大会上行使表决权。法院还承认网禅为了防御恶意收购而采取的禁止共有股份行使表决权，同时撤销NEOWAVE提出的禁止行使表

决权相关处分申请。禁止共有股份行使表决权，指的是禁止拥有10%以上股份的企业共同行使表决权，因此在此次股东大会上NEOWAVE无法对网禅持有的821554股股份行使表决权。会上，网禅方面人员和参与股东之间还发生了激烈冲突。参与股东们以网禅没给他们提供投票用纸而抗议，在此过程中大会执行人和股东发生了激烈冲突，部分参加者因此受伤流血。混乱状况直到警方出现后才得以平息。



《激战》台港澳终止运营

继第九城市3月16日在上海宣布《激战》停运不到一个月时间内，负责《激战》在中国台港澳地区运营的台湾省吉恩立也发表《激战》台港澳区终止服务公告，宣布从4月1日起将终止开启《激战》游戏服务功能，不再接受新《激战》账号申请，游戏官网网页将自6月3日关闭。由于此次公告中提到终止开启新账号服务为4月1日，正值愚人节，部分玩家甚至不敢相信，怀疑是愚人节的玩笑。但最终证明消息真实。吉恩立对外表示，停止运营是因为与原开发商ArenaNet的台港澳代理合约即将到期，因此必须于5月1日起终止激战游戏服务。



《魔兽世界》玩家意外变身GM

2008年3月24日，《魔兽世界》国服三区火羽山一名玩家在游戏中意外获得GM（游戏管理员）身份。他在游戏中等待运营方处理问题期间凭借这一无敌身份四处出击，引起了不小风波。据该玩家自述，他是在进入游戏中的战场时，经历场景切换之后就发现自己获得了GM身份。而运营方九城显然也未曾处理过类似问题，尽管该玩家第一时间通知了他们，但迟迟未对这一意外进行处理。这名使用部落牛头人角色的玩家，在等待反馈期间在战场、野外、联盟主城等各个场景不断攻击骚扰联盟玩家。由于其GM身份特殊，无法遭到反击，因而引起该服务器联盟玩家的大量抱怨和投诉。据九城方面反馈的消息称，此账号目前已被暂时冻结，等候暴雪方面研究问题的原因。



电影巨头派拉蒙宣布正式进军游戏产业

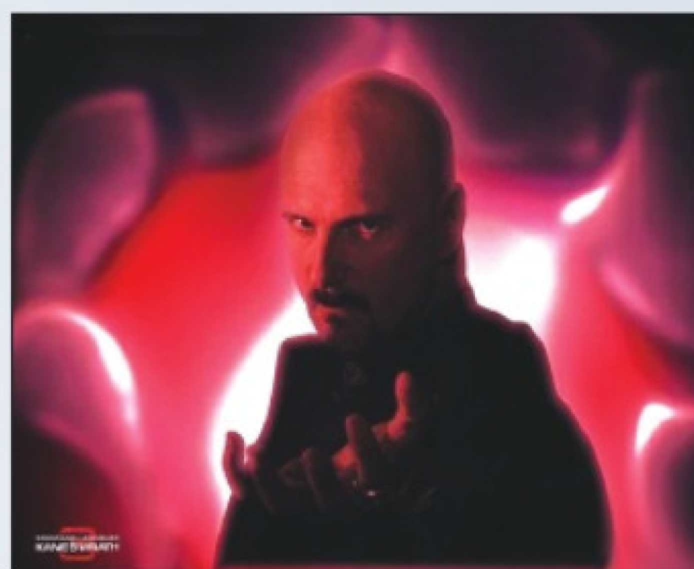
2008年4月2日，继传媒巨头Viacom旗下的Nickelodeon入主游戏业之后，好莱坞电影巨头派拉蒙公司也正式确认了进军互动娱乐产业的决定。据派拉蒙互动娱乐业务高级副总裁Sandi Isaacs介绍，派拉蒙的游戏部门预计将从2008年年底正式开始发行游戏。她强调派拉蒙投资游戏产业其形式将相对灵活，并不仅仅专著于游戏发行，同样也会开发一些独特的作品而卖给其他发行商。与此同时，派拉蒙高层也对新的互动娱乐部门进行了一轮全面调整，出台从部门结构重组到人事变动等一系列举措，一批从前在大型游戏开发和发行企业中有过多年管理经验的新人将组建新的领导班子，不过按照目前的情况来看，派拉蒙初期的游戏开发项目应该还是以旗下电影品牌为主展开。



晶合新作

《命令与征服3——凯恩之怒》全球发售

美国艺电3月公布消息，《命令与征服3——凯恩之怒》PC版游戏已经发送到了北美和欧洲地区的零售商手中。作为去年捧得大奖的即时战略游戏《命令与征服3——泰伯利亚之战》的资料片，“凯恩之怒”引入了横跨20年泰伯利亚历史的全新精致战役、6个子派系以及各种命令与征服世界中改变游戏进程的传奇单位。“《泰伯利亚之战》的成功向我们证明了《命令与征服》最核心的游戏理念依然可以引起玩家的共鸣，这种理念就是：快速而有趣的游戏过程、深入的故事情节和真人表演的过场动画”，《凯恩之怒》的制作人表示。“在《凯恩之怒》中，我们希望将注意力集中在玩家们关心的故事情节上，通过在这方面的努力将这个系列继续向前推进。在这部游戏中，我们有机会引入新的子派系和单位。这些单位除了在故事中扮演了恰当的角色之外，还为我们的核心游戏体验增加了更多的深度和多样性。”《命令与征服3——凯恩之怒》的Xbox 360版本将在今年夏季发售，不过目前尚无在中国内地发售的消息。



光通宣布运营《数码宝贝Online》

2008年4月1日，光通通信正式宣布运营新作《数码宝贝Online》。该作品是根据在韩国倍受欢迎的动画片改编，以《数码宝贝第3部——驯兽师》为主。以宠物培养和战斗为主要特点，是一款卡通休闲类型的绿色网络游戏。



晶合声音

我们将把第九城市打造成一个真正的成熟的国际化企业，而不是像某些公司一样名为现代企业，实际上却是个家族企业。

——朱骏如此解释引入原中华网CEO陈晓薇的初衷。而他所影射的“某些公司”，恐怕是不远处的邻居上海盛大。值得一提的是，就在九城引入新总裁的消息传出不久，盛大宣布了总裁唐骏离职的消息，这让朱骏关于“家族企业”的影射似乎更有了口实。

曾经沧海难为水，除了雷军没别人。

——面对金山近日的高调出击，玩家却如此评论，显然对金山的印象却还停留在雷军领军的时代。不过根据金山最新发布的上市财务年报显示，金山的各项业务在雷军离职之后依然获得了迅速的增长。显然地球离开了谁，都还是能转的。

我们从未有过这样的念头，这个消息甚至在愚人节玩笑计划中都没有，太离谱了。

——愚人节前夕，忽然出现一条“暴雪内部决定停止《星际争霸2》开发”的消息。随后暴雪迅速郑重辟谣，看来这个玩笑开得有些大，连愚人节玩笑的可能都被否决了。



晶合人物

唐骏



唐骏

自从唐骏离开微软入职盛大，关于他“留不了几天了”的谣言就总是围绕在他左右。就在这些不断风传的离职消息中，唐骏在盛大坚持了4年。不过4年之后，当离职的消息再次传出时，无论是盛大还是唐骏都没有了从前的坚定从容。“感谢唐骏4年以来的努力和贡献。”这是盛大方面的回应。“离开之后，我不会再涉足与网络游戏有关的企业，也不会自己创业。也许会去做天使投资人。或者进军传统行业大型企业做管理工作。”唐骏已经开始设想自己的下一步计划。而没有了唐骏的盛大，未来将会面对更多的考验。



晶合快评

好杂志少了，智商也下降了

■本刊记者 生铁



这次要给大家带来两个不愉快的消息。

第一个是美国的电子游戏杂志EGM（Electronic Gaming Monthly）的东家Ziff Davis媒体集团在3月5日正式宣布申请破产保护，这意味着这本知名游戏杂志可能面临着终结的命运。Ziff Davis媒体集团总部在美国纽约曼哈顿。该集团在公开的声明中称：出版业务的巨大投入致使集团陷入财政危机，现阶段大部分主要收入来源都依靠包括电子娱乐网站1UP在内的数字媒体供应服务。目前集团正在酝酿一个资金重组计划，以应对庞大的债务和资本结构问题。

不久后又有消息称，美国破产法庭出具的书面判决认定Ziff Davis媒体集团的资产在1亿～5亿美元之间，但背负的债务总额在5亿～10亿美元之间。这是传统传媒业受互联网冲击后的又一失败案例。

另一个不愉快消息，是3月22日听说的。这天有个名为《防治青少年网瘾，促进身心健康》的报告会在郑州科技馆举行。在这个报告会上，大家的老朋友陶宏开教授又一次谈到网络游戏对青少年的负面影响。他说：“沉迷于网游半年以上，智商会有明显的下降；若是沉迷网游3年，智商将下降10%。也就是说，智力90的正常孩子玩网游3年，就会变成弱智。”

这个消息更让人郁闷。因为笔者一直没做过智力测试，万一我的智力只有90，那么我玩游戏也超过10年了，我会不会早已经是弱智了呢？从我对陶宏开先生言论的信任程度来看，恐怕这是值得忧虑的。

不知道陶先生（以我仅存的智力，我还是打算改称呼，不叫他教授了，因为我不知道他是在哪个大学获得的教授职称）是做了多少例有效调查，用什么样的调查和统计方法才得出这个结论的。





电子游戏杂志EGM也许这次挺不过去这一关了

现在困扰我的是，如果智力已经下降了10%，那么我需要多长时间才能使智力恢复回来呢？这10%还能不能恢复回来呢？陶先生并没有给大家开出解药。

但更让我关心和困扰的是，我也不知道陶先生到底是否懂得网络游戏上瘾和网络上瘾这两个概念的区别。关注了他这么多年，也不知道这一点，恐怕今后也无望了（何况我的智力仍在每况愈下）。

不死生物的逆袭
你即将玩到的恐怖游戏

■策划 本刊编辑部 执笔 大漠小虾、黑色圣石

4个人围成一个圈，坐在椅子上。

8神僵站了起来，他鼓足勇气说：“虽然我的样子很吓人，但我已经100年没有出来吓人了。”他得到了掌声。

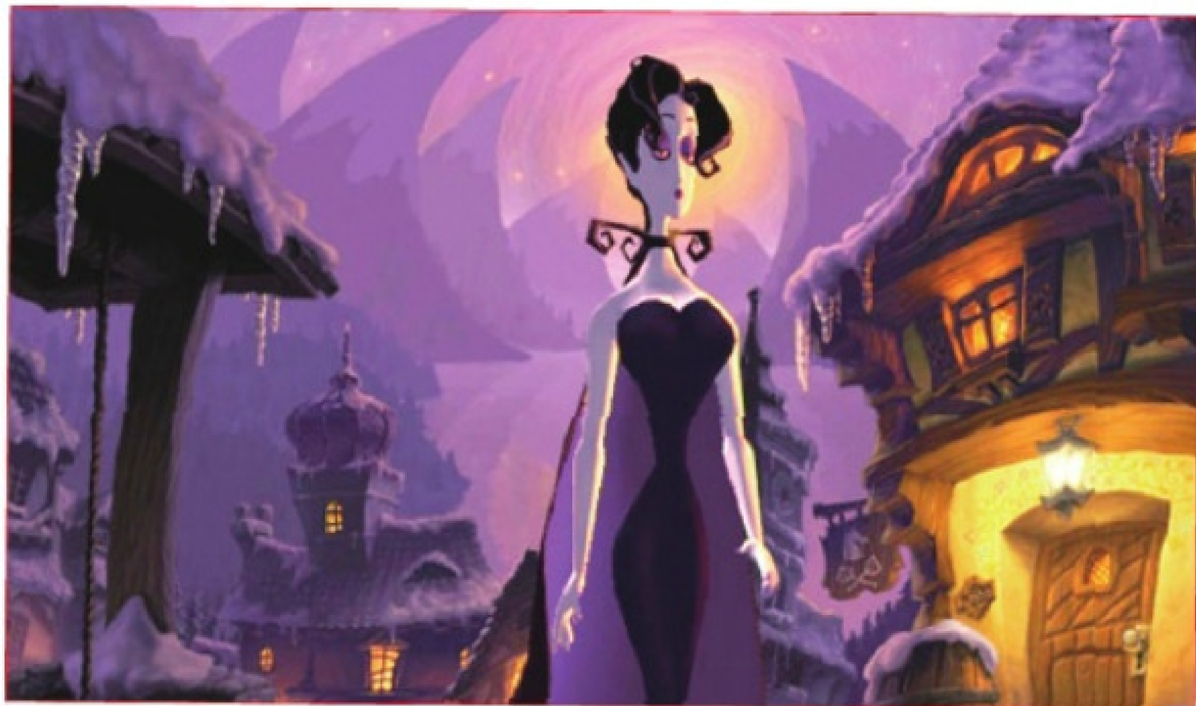
大漠小吸紧接着站了起来，他思忖片刻说：“新鲜的血液曾让我癫狂，但我已经200年没有吸过人血了。”他也得到掌声。

尸铁也站了起来，他平静地说：“我戒了Manhunt，我已经很久没有用塑料袋套过人了。”他得到了最热烈的掌声。

只有Necrommando（是的，不是Necromancer）一直没有鼓掌，他站了起来，眼光仍旧落在一本杂志上，他亢奋地说：“我喜欢不死生物，我已经很久没有看到这么多不死生物了……”

“猴岛”式演绎
吸血鬼故事 A Vampyre Story

游戏类型：冒险 **制作：**Autumn Moon Entertainment **发行：**Crimson Cow **上市日期：**2008年5月 **推荐度：**★★★★☆



当你看到《吸血鬼故事》的画面时，你一定会觉得在哪里见过这些东西。没错！当LucasArts发誓要制作1万个“星战”游戏之后，为它在整个上世纪90年代产出过许多经典冒险游戏的那些人也就没了用武之地。那些《冥界狂想曲》或是“猴岛”系列的创作者大多数化整为零，继续活跃在游戏圈子里，甚至还在制作冒险游戏。而成立于2002年的Autumn Moon Entertainment则一古脑儿网罗了大批LucasArts的旧部，就像是黑曜石之于黑岛一样。



这些做“猴岛”的人把怪异的风格发挥到了极致，但看起来很有魅力

《吸血鬼故事》的主人公是一位维多利亚时代的歌剧演唱家Mona De Lafitte。这个女人漂亮而有天分，仿佛就是法国歌剧界冉冉升起的明星。但可悲的是，她被一个叫做Shrowdy Von Kiefer的吸血鬼男爵所害。虽然从此长生不老，但只能痛苦地陪伴在男爵身旁，在阴暗的城堡里虚度光阴。直到有一天，她鼓起勇气逃离了被囚禁的Draxsylvania（嗯，这是个很恶搞的地名），想去巴黎的歌剧院实现她的梦想。不过在她实现梦想的道路上还有各种挑战等待着她——她必须学着接受吸血鬼的身份，并且让特殊的身份成为她事业上的优势。



每个登场的人都性格鲜明

显然，这款游戏的开发者知道那些迷恋LucasArts的粉丝们喜欢什么。《吸血鬼故事》从故事、画风和游戏方式上，都承袭了那些经典游戏的元素。夸张的2D场景和《猴岛的诅咒》简直一脉相承，只是格调更阴暗了些。3D的人物是经过卡通渲染处理的，看起来更像是2D的剪影。女主人公的样子好像直冒傻气，但她的台词充满了黑色幽默，看上去仍旧是个玩世不恭和没心没肺的人物（就像小盖？）。

游戏的谜题部分似乎颇有新意，虽然依旧是点对点点击的游戏方式，但游戏中的每个章节里，都可以得到一种新的吸血鬼能力。这些技能会和谜题结合得很好，你必须设想吸血、变成蝙蝠或是呼风唤雨对解决困难有何帮助。说实话，在一堆写实风格的冒险游戏里出现这样的异类，其实很有希望一鸣惊人。但这款游戏需要面对的现实是如何才能尽快面世——5年的开发期不管怎么讲都有点太长了。

德古拉伯爵的神秘手稿
德古拉——起源 Dracula: Origin

游戏类型：冒险　**制作：**Frogwares　**发行：**Focus Home Interactive　**上市日期：**2008年第二季度　**推荐度：**★★★☆



这几年来，Frogwares凭借手中的“福尔摩斯探案”系列游戏，渐渐在圈子里积聚起人气。尝到甜头之后，Frogwares终于想到了另一个符合冒险游戏玩家口味的点子。和《德古拉3》的后传性质不同，他们的新游戏《德古拉——起源》讲的是吸血鬼猎人范海辛（Van Helsing）到处追捕德古拉伯爵的故事。除了特兰西瓦尼亚，玩家追随范海辛的脚步将涉足埃及、奥地利等地。当然，迷雾重重的伦敦也是个毫不令人奇怪的去处。

故事听起来十分老套。当德古拉伯爵因为妻子的死去而暴怒不堪时，他得知有一份古老的手稿可以让他得到强大的力量并召唤亡魂。范海辛所要做的完全和他相反：努力阻止他得到手稿，甚至杀死他。Frogwares此前的福尔摩斯游戏用过多个引擎，最近的一款《福尔摩斯大战亚森罗宾》甚至采用了全3D场景和主视角，可是《德古拉——起源》仍旧用Frogwares得心应手的2D/3D结合的引擎来制作。这样做的优势是，你会看到极为精致的2D背景画面：空旷的图书馆、破败的森林木屋，细节上都很逼真。

Frogwares提醒人们注意“起源”这个词，因为这个故事将揭示德古拉之所以成为德古拉的根源。这实际上是个被演绎过无数次的题材，想要弄出点新意并不容易。但好歹Frogwares的出品水平还算比较稳定，至少故事里的元素仍旧是吸血鬼爱好者所喜欢的调调。P



画面的细节已经达到了2D的极致，那种鬼气阴森的调调也还原得不错

Necrommando：嘿，尸铁朋友，我很好奇，你是怎么戒掉了Manhunt！

尸铁：嗯，这很简单，因为Manhunt 2比Manhunt更好玩。

特兰西瓦尼亚后传
德古拉3 Dracula 3

游戏类型：冒险　**制作：**Kheops Studio　**发行：**Microids　**上市日期：**2008年第二季度　**推荐度：**★★★★



1847年，一个叫做布莱姆·斯托克（Bram Stoker）的人出生在都柏林。这个爱尔兰人的幼年非常不幸，贫病交加。他以坚强的意志进行锻炼，后来成为一名出色的运动员。他还先后干过服务员、导游、演员等差事，在经理人的职位上也很风光，但他是以写作吸血鬼的故事而闻名于世的。1897年，他写完了那本有名的小说《德拉库拉》（Dracula，还有“德古拉”“惊情四百年”等译名）。这部小说不仅被后人拜作恐怖小说的源头，更让今天的娱乐业充满了想象力。现在所有吸血鬼小说、电影的形象原型几乎都脱胎于他所创作的故事，游戏自然也不例外。



黑夜的守墓人一如原作中那样神秘

是的，很快你就会看到Microids发行的冒险游戏《德古拉3》（Dracula 3）。如果你不健忘的话，应该会记得它两部出色的前作。2000年，根据斯托克原著改编的《德古拉——魔体复活》（Dracula：The Resurrection）取得了不错的成绩，紧接着推出了续集《德古拉——最终圣坛》（Dracula：The Last Sanctuary）。这两款游戏都是围绕原著的主角乔纳森·哈克（Jonathan Harker）营救她的妻子米娜（Mina）展开的。显然，在续集的结尾，斯托克笔下的故事早已结束。《德古拉3》事实上是一个原创的剧本。1920年，梵蒂冈委派Arno Moriani神父去罗马尼亚的特兰西瓦尼亚（Transylvania），调查一名将被封为“圣贤”的候选人（见插文）。当他经过早已破败的弗拉德公爵（小说中德拉库拉

有部阿尔·帕西诺的电影被译作《魔鬼代言人》，原文是“Devil's Advocate”，这个习惯用语来自罗马天主教教会。在教会的历史上，曾经有许多品德高尚的人在死后被封为“圣贤”。但是要得到这个称号实非容易，教会通常要委派一名或多名神职人员竭尽全力地挖掘这名候选人是否有任何瑕疵，以至于不配得到圣贤的荣誉。这名调查人员就叫“Devil's Advocate”，或可理解为“为了看清真相而有意唱反调的人”。游戏中的神父因为发现候选者的尸体上有奇怪的红斑，进而展开了深入的调查。

的原型）城堡时，却遇上了一些奇怪的事。而他对圣者的调查也表明，很多被看作是“神迹”的记号在当地人眼里则是吸血鬼的标志。这些事激发了神父的责任


这样的调查是否会骇得你手抖？


和前作一样，游戏高潮部分总有超现实的场景

心，他希望在这里找到一个确定的答案。

虽然表面上这是个独立的故事，游戏也不再由前两作的开发公司制作，但《德古拉3》看上去和前作的风格非常接近。游戏依旧采用了类似《神秘岛》的伪3D引擎，不过已经强化了光影效果，而且可以在其中添加3D制作的人物。你依旧可以通过鼠标移动和点击行进，搜索画面上的热点解决谜题。《德古拉3》中将有许多场景的变化，目前已知可以到达的地方还有罗马、布达佩斯和土耳其的一些地区。这些场景可以说囊括了前作中所有的亮点，倾颓的城堡、阴森的墓地、月夜下诡异的NPC……看到那些标志性的建筑和道具，你身体里的血液就会沸腾上涌。如果你对吸血鬼文化很有爱，那么千万不要错过这个奇妙的体验。P

大漠小吸：8神僵，你为什么是不死生物，难道你不应该是不死不活的生物么？

8神僵：你落伍了，僵尸不再是你想象的那副样子。

大漠小吸：那是怎么样一副样子？

8神僵：你看，坐得离你这么近，我事先准备了大蒜和桃木锥。

大漠小吸：这说明什么……

8神僵：嗯……这说明僵尸也有脑。

一起战斗，或独自死去
死亡之旅 Left 4 Dead

游戏类型：主视角射击 **制作**：Turtle Rock **发行**：Electronic Arts **上市日期**：2008年第三季度 **推荐度**：★★★★



恐怖的病毒在城市中蔓延，首先是狗，然后是人，到处都是僵尸。少数幸存者聚集在一起，想方设法逃出城市，而政府却打算以“某种手段”掩盖一切……好吧，听完这一切你想到了什么？《生化危机》？不，这里是《死亡之旅》！

如果只看这段介绍，大概所有玩家都会觉得这两款游戏之间的共同点实在太多了。然而事实恰好相反，任何一个体验《死亡之旅》超过30秒的玩家，都能清楚地指出这两款游戏是多么不同。原因很简单：《生化危机》中的僵尸跑步速度能达到百米10秒，弹跳超过职业运动员，身形灵活到可躲过子弹吗？如果还以为僵尸就是那种动作慢腾腾，对任何突发情况都要花5秒钟来反应，除了力气大以外没有任何优点的敌人的话，你在《死亡之旅》里肯定活不过一分钟。因为这里的僵尸不是没有思考能力的活死人，他们是感染了变种狂犬病毒，感知敏锐、动作迅捷、狡诈残忍的猎食者！

迄今为止的僵尸类游戏中，《死亡之旅》里的僵尸是最具威胁性的。事实上，这些僵尸的行动灵活程度已经超过了大多数僵尸游戏中的精英型敌人。当然，作为平衡敌人实力增强的手段，玩家在游戏中同样也拥有了更多协助和更高的行动自由度。在《死亡之旅》中，为了从城市中逃亡，玩家需要和由电脑控制的幸存者们一起组成逃生队伍，并肩从城市中杀出一条血路。游戏使用的是4人小队模式，单人游戏模式下队友会由NPC控制，而多人游戏中玩家们更可以并肩作战。与此同时，《死亡之旅》也没有像大多数僵尸游戏那样“吝啬”。玩家们可以获得的武器种类从步枪、冲锋枪到反器材狙击步枪和火箭筒一应俱全，所以玩家可以凭借强大的火力从城中杀出一条血路。

最后，对那些不满足于僵尸游戏中“逃亡者”式主角定位的玩家，游戏还带来了最后一项创新。你完全不必做一个“滥好人”，而是可以端起枪把看到的一切活物都轰个稀巴烂，不论僵尸还是人类！当其他游戏的玩家还在仓皇躲避僵尸们慢腾腾的脚步时，你却可以让他们看看，在这座地狱一样的城市里，谁才是那个真正的恶魔！P


这4位英雄遇到的不仅是僵尸，而且是强悍到爆的僵尸，比《丧尸围城》里那些家伙聪明百倍。多人模式里你还可以操纵4位僵尸投入对战

不死生物的极度杂糅
死灵幻象 NecroVisioN

游戏类型：主视角射击　**制作：**Farm 51　**发行：**1C　**上市日期：**2008年第四季度　**推荐度：**★★★☆

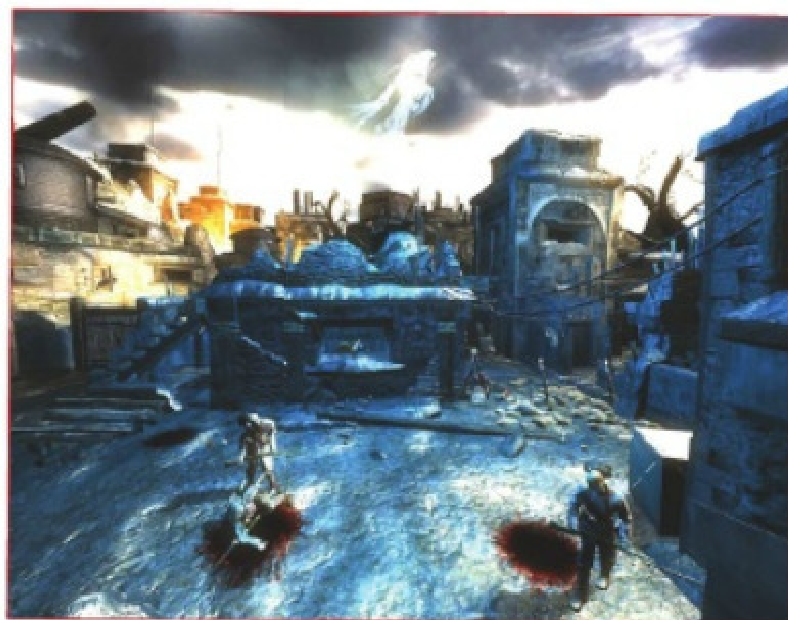


1916年，欧洲。

看到这两个关键词，你一定会想到一战，但这其中肯定不包括僵尸、恶魔和吸血鬼。不过当玩过《死灵幻象》之后，或许你的印象中会加上这些元素。

以历史为背景的僵尸类游戏并非绝无仅有，著名的第一人称射击游戏《重返狼穴》中，敌人中就会出现被纳粹改造的僵尸士兵。但令人称奇的是，在《死灵幻象》中，玩家不但会作为一名加入英军的美国人亲身经历一战，更会因为发现战争背后的黑幕而被卷入地下世界的冲突，与僵尸和恶魔展开生死大战。虽然游戏中玩家的对手大部分都是各种超自然怪物（比如僵尸），但主角的身份首先是一名士兵，玩家可以获得一战中同盟国和协约国军队使用过的各种制式武器，甚至包括K98步枪和恩菲尔德短枪。游戏中盘过后，你更需要利用这些武器与僵尸、恶魔之类的超自然敌人战斗。当你使用马克辛重机枪扫倒朝你涌来的成群僵尸时，想必心中涌动的只有亲眼目睹“关公战秦琼”场面的荒诞感吧。

除了一战背景，游戏的另一项颠覆性设计就是主角的命运经历。在游戏中，主角将获得吸血鬼的能力，成为这些黑夜恶魔中的一员。玩家还可使用各种吸血鬼能力同恶魔和僵尸战斗。而他战斗的目的也不仅是为了人类，而更是为了吸血鬼种族和世界的未来……虽然听起来这剧情狗血得够呛，但制作组确实就是这么设计的……



僵尸和死灵四处游荡，这样的情景只会比《重返狼穴》更加无厘头

结合了黑暗历史、哥特式恐怖、吸血鬼、恶魔、悬疑解谜的《死灵幻象》，注定将是僵尸游戏中独树一帜的另类。

8神僵：尸铁老师，你看上去有点不自然。

尸铁：是的，我不知道这是干什么，我是被拉进来凑数的。

8神僵：至少，你可以了解我们这些奇异的生物。

尸铁：嗯……我不能说没有了解，事实上，我常常在游戏里杀你们这样的大怪物。

8神僵：……

尸铁：Necrommando，你是大妖怪吗？

人人都爱QTE
死刑犯2——充血 Condemned 2: Bloodshot

游戏类型：主视角射击　**制作：**SEGA　**发行：**Monolith　**上市日期：**未定　**推荐度：**★★★★☆



在大多数僵尸游戏中，玩家第一考虑的杀敌方式肯定是用枪。在原祖僵尸游戏《鬼屋魔影》和最具影响力的僵尸游戏《生化危机》中，玩家虽然能得到诸如“凳子腿”“长刀”这种看上去气势十足的近战武器，但在遇到僵尸时的第一选择还是枪。不过在《死刑犯2——充血》中，玩家必须习惯抄着铁管对准僵尸一通猛砸，最后再以一套QTE将其搞定的战斗方式。

玩家的最佳战斗方式并不是和敌人拉开距离后端枪乱射，而是挥舞着在监狱中找到的各种“武器”击倒敌人并制造出QTE终结技发动的机会。游戏中的终结技类型不但多姿多彩，还与周围的环境要素有机地结合到一起。玩家可能抓着僵尸的头发把其脑袋用力砸进电视机屏幕里，然后在机壳上猛砸一棍；也可以直接将身边的木柜推倒，砸在倒地的僵尸身上。强调近身格斗和血腥的终结技，是《死刑犯2——充血》的最大特点。



QTE好像没什么难度，要命的是如何发动它

《死刑犯2——充血》在系统上与常见的射击类僵尸游戏颇有不同。


幽闭空间里的遭遇常常令人措手不及

游戏虽然也包括射击部分，但设计师显然将更多精力投注到了格斗的设计上。玩家可以随着游戏的进程不断解锁可以使用的肉搏攻击方式。另一方面，玩家在游戏中可以使用的武器种类也丰富到令人咋舌的地步。除了常见的水管、棒球棍、匕首、消防斧之类，玩家还可以使用折凳、台灯、花盆甚至马桶盖痛殴敌人。

《死刑犯2——充血》的另一特色是主角的调查能力。作为一名在前作事件中留下深刻心理阴影而终日酗酒的前调查员，主角毕竟还没有完全丢掉之前工作中所依靠的调查技术。在游戏中玩家可以像CSI中的犯罪现场调查员一样检查尸体和场景中的各种可疑物品，依靠蛛丝马迹推测曾发生的事情，并依此推动故事剧情的发展。

总之，动作格斗恐怖冒险，这就是《死刑犯2——充血》的真面目。

火星来的僵尸 死亡空间 Dead Space

游戏类型：主视角射击 **制作：**Electronic Arts **发行：**Electronic Arts **上市日期：**2008年10月 **推荐度：**★★★★



一款僵尸游戏中，僵尸就算不是游戏中的主要敌人，至少也必须在大多数时间扮演重要角色才像话。如今《死亡空间》可好，干脆把敌人换成了外星怪物。虽说玩家在游戏中需要对付包括大群“被怪物寄生的人类尸体”敌人，而且这些尸体的造型确实和传统概念中的僵尸十分类似，但一个铁杆的僵尸游戏玩家看到这种“异星寄生虫僵尸”时，恐怕唯一反应就只会是痛骂李鬼当道。

当然，抛开鬼扯十足的僵尸来历不提，作为一款“准”僵尸游戏，《死亡空间》在故事背景设定上还是颇为别出心裁的。游戏的舞台设置在太空船中，而“异形生物寄生船员，维修工无路可逃绝地反击”的套路，也为游戏添加了《异形》和《铁血战士》之类电影的氛围。所以整体来说，这款游戏的“惊悚射击类”定位并没什么偏差。虽然对那些真正热衷于在大群热爱人肉大餐的僵尸群中寻找逃生路径的玩家来说，《死亡空间》只是拿恐怖作噱头罢了。


这就叫“外星的僵尸比地球的圆”

话说回来，即使《死亡空间》这款游戏在背景设定和情节设计上和普通僵尸游戏相差甚远，热爱“轰杀僵尸”的僵尸游戏玩家仍然可在游戏里找到符合他们口味的设计。在这款作品中，外星生物会不断寄生船员并繁衍后代，因此在游戏中玩家永远不愁找不到敌人。恰恰相反，由于怪物会不断繁衍寄生体，而这些寄生体又会不断在飞船内寻找目标，玩家在游戏世界中几乎无法得到喘息的机会。不过，对那些喜欢屠杀怪物的玩家来说，这样设计的游戏大概就是他们的天堂吧。

说到玩家，或许玩家的角色形象是《死亡空间》最让人诧异的地方了吧。以常理来说，普通游戏的主角往往应该是一个有着鲜明个性的人，无论男女老幼，无论个性动机，这个主角都应该有资格成为玩家在游戏中的分身，让玩家感受到自己是作为一个“人”在充满异形怪物和腐烂僵尸的世界中拼命搏杀，为了自己的生存而奋战。但在《死亡空间》中，玩家所控制的角色形象几乎从未出现。玩家所能看到的只是一个全身包裹在闪闪发亮的盔甲中，一丝皮肤也不曾露出，总是以各种未来风格先进武器肆意“屠杀”各种怪物的铁甲人。当然，你可以说，这个家伙看起来很酷。


喜欢科幻题材的玩家也能在这里找到乐趣

总之，对《死亡空间》的介绍可以浓缩为一句话：一款让你操纵铁甲怪物屠杀外星寄生虫的“僵尸”游戏。

“大妖怪！大妖怪！啊！！”

Necrommando崩溃了，他拔出枪来轰爆了8神僵的脑袋，然后用8神僵带来的桃木锥刺进了大漠小吸的心脏，最后他脱下了小吸的皮夹克，闷死了尸铁。他兴奋地拔出背上的大刀，耍了几个刀花，举在空中，大声叫道：“我是但丁！”

“嗯，这幕话剧编得有些下等。”生铁从地上爬起来，拂去脸上的白面，露出了人色。“但毕竟我们只是来串场。”大漠小虾拔出了那个伸缩自如的桃木锥，轻松地说。“是的，但是我在想这个人是不是真的被轰爆了。”cOMMANDO紧锁着眉头，望着地上一动不动的8神经，他看上去只剩下半个脑袋。

“别担心，我只是想多体验一会倒在血泊中的感觉。”8神经仍旧躺在那里，半个脸上露出了微笑。

失落星球
——殖民地

动作冒险	制作：Capcom	上市日期：2008年5月27日
	发行：Capcom	推荐度：★★★★

■ 江苏 十大恶劣天气

去年由Capcom制作的动作射击游戏《失落星球》，为我们带来了一场冰天雪地中的异形战争，那些顶天立地的Boss级怪虫、呈遮天蔽日状的浮游生物和在雪地中嘶吼咆哮的AK怪兽们给我们留下了深刻的印象。一年后，Capcom将要再次以全平台方式发售这款游戏的加强版《失落星球——殖民地》（下文简称LPC）。

六大全新模式

目前制作组重点宣传的“AK猎人”（Akrid Hunter），是由6个玩家参与，其中4名玩家扮演“雪贼”，两名玩家来扮演AK怪物的有趣模式。前作单人模式中的韦恩一次单挑3名中型AK不在话下，AH模式的AK玩家一人要抵挡多名雪贼玩家的火力。考虑到平衡性的关系，两个玩家操作的AK也是原创的。其中的一只类似蝎子，不过跳跃能力更强，转身的速度也更快，另一只则长得类似原作中的刺猬怪。由于是以血肉之躯来应对各式火器的杀伤，它们也具备一定的远程攻击能力（以发射岩浆的方式）。和过往我们遇到的AK类似的是，由玩家来操作的AK同样皮糙肉厚，正面攻击难以奏效，但其腹部、尾部的黄色热能点是其致命要害。作为它的操作者，玩家需要扬长避短的方式来进行正面攻防，并且随时防止雪贼迂回包抄，两名AK玩家之间也需要默契的配合才能克敌制胜。


雪贼玩家对AK巨兽的围剿

“机甲歼灭战”模式

VS机甲歼灭战（VS Annihilator）模式要求玩家尽可能多地从敌人那里夺取机甲，并保护自己的VS不被抢夺。熟悉前作的玩家都知道，LP中的VS机甲以热能值的概念取代了燃料和部分HP的作用，机甲移动、使用能量武器的过程中都会消耗热能值。一旦丧失了T-Eng，机甲也就是一堆废铁，因此这个模式下并不能单单依靠枪炮解决问题。由于是纯VS战斗，双方玩家均无法通过杀死AK怪物来补充热能，因此对热能使用的精打细算也是玩家必须学会的策略之一。热能夺取（CounterGrab）模式中，双方玩家需要争夺地图上的T-Eng热能柱。在激活后双方玩家的屏幕下方会出现计时时，接下来就是对对方热能柱的攻击。一回合攻防结束后，谁的热能柱保持的时间越长，谁就将获得最终的胜利。分数抢夺（Point Snatcher）模式中，雪贼玩家无法相互攻击，而是面对虫海进行火力全开式的厮杀。在回合结束后，获得最多T-Eng值的玩家将获取胜利。虫卵战斗和虫卵盗取（Egg Battle、Egg Bandit）模式都是围绕对AK卵的控制权进行，不过前者是从对手那里抢夺虫卵，而后者则是保护自己的虫卵不被敌人夺走。


《殖民地》将重点放在了多人模式中

更新后的多人游戏模式

尽管单人模式的流程不会有任何变化，但考虑到老玩家的需要，本作给单人战役流程增加了分数冲刺（Score Attack）和测试战役（Trial Battle）两种模式。前者类似单机动作游戏中的街机模式，玩家以在规定时间内获得更多的能源值为目标。由于LPC原作中的主角无法升级，强制战斗的环节又极少，因此很多玩家都是一路避开AK生物的攻击直冲关底。而在最高难度下，热能的消耗过快，玩家必须通过和每一只AK生物的战斗来获得热能补充，攻防能力大为提升的敌兵又让玩家寸步难行。现在，这一模式的加入，可以让玩家更多地将流程放入战斗中去。后者就是日式动作游戏中司空见惯的Boss挑战模式，玩家将接受螃蟹怪（Godon）、沙虫（Undeep）、飞蛾（Windega）、黄蜂（Raibion）、绿眼（Green Eye）、蜘蛛（Tencale）等AK超级怪兽，以及各路反派们驾驶的VS机甲的连续考验。


正面攻击难以撼动AK的身躯


城市废墟战场，对于AK玩家而言非常有利

休闲	制作：InXile Entertainment	上市日期：2008年
	发行：InXile Entertainment	推荐度：★★★★

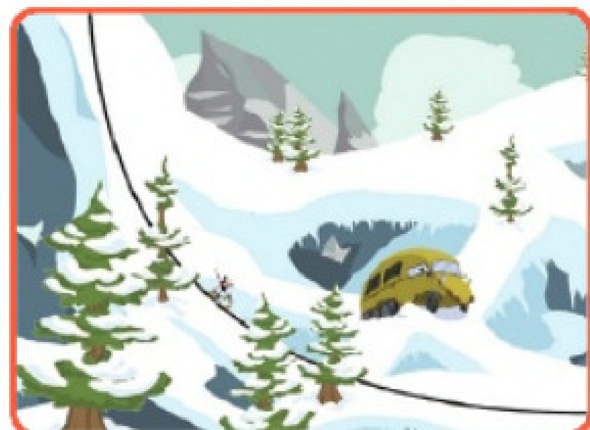
线条骑士 Line Rider

■ 江苏 老黑

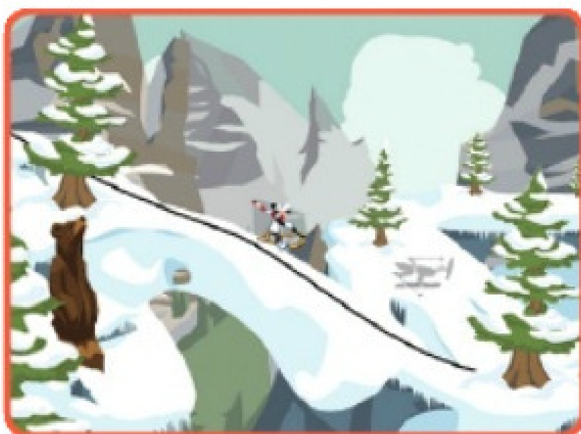
2006年9月23日，斯洛文尼亚的一位大学生Bostjan Cadez完成了一款以"画线"为游戏方式的Flash游戏《线条骑士》（以下简称LR）。由于它操作简单，玩起来变幻无穷，不久之后就在互联网上引起了轰动，雅虎、时代杂志官网和其他门户网站都将其作为自己的"号召物"。这款游戏也被评为2006年最受欢迎的Web游戏。2007年初，《Games for Windows》杂志用了两页篇幅对这一游戏进行了重点介绍。曾经开发过《冰封传奇》的InXile决定把LR商业化，作品将在保留原有乐趣的同时，还增加了新的看点。

基本游戏方式

LR的玩法就和Windows中自带的画图板一样，在画好一条线之后点击"开始"键，接着一个名叫Bosh的雪橇驾驶者就会通过这条线滑行到终点。看起来"简约"，但玩起来绝不"简单"。LR支持各种常见的物理效果，包括加速度、惯性重力等。线条画得越多越复杂，Bosh的雪上冒险就会越来越精彩，前提是线路必须合理，否则Bosh会从雪橇上摔下来。由于这是一款并没有任何限定目标和任务的游戏，因此玩家们都在追求能用自己的画笔绘出最复杂的滑行路线。你可以按自己的意愿，让雪橇在你画的轨道上自由驰骋。可以说，LR的可玩性和玩家的想象力紧紧联系在一起。在Youtude上搜索Line Rider，可以看到很多不可思议的作品。


商业版LR使用了卡通风格的画风

玩家的基本工具包括铅笔（用于徒手画线）、直线工具、橡皮、放大镜（用于细节放大作画）、测试（用于在观看某一条线路实际运行效果）、旗帜（用于标定线路开始地点），此外还有包括播放、存盘和删除3个文件的管理功能。


游戏的玩法和Flash版完全一致

3种不同颜色线条为路径提供不同的功能：蓝线，最常用的线条，用于模拟雪橇滑行的效果；红线，通过箭头的指示方向产生推力；绿线用于描绘背景。在原作中，线条的颜色只会出现在编辑模式中，一旦开始播放，就会全部以黑色来代替；在商业版中将增加更炫的表现手法。


合理运用物理效果可以增加Bosh的表演度

商业版的特性

商业版LR的故事是典型的英雄救美模式。大恶棍Chaz绑架了主角Bosh的女友Bailey，将有40个关卡考验着Bosh能否救得美人归。和Flash版不同的是，商业版将提供给玩家现成的背景，包括雪山、悬崖和流沙场景，并有限定好的初始位置和结束点。玩家将依靠自己的画笔，在各种不可能通过的地形上为Bosh的雪橇画出最合理并且最具有表演性的路径。

一些具备新功能的线条也被加入到原有系统中去，如加速线和减速线，还有让Bosh登上更高位置的"蹦床线"（Trampoline lines）。有的线段在加速到一定程度后会断裂，还有一种可以让Bosh在经过时施展特技动作的技巧线。



尽管这是一款商业游戏，但依然使用了Web游戏的界面。这不仅仅是照顾到老玩家的怀旧心理——除了40个关卡组成的故事模式，游戏还保留了Flash时代经典的自由模式。通过Web 2.0风格的界面，玩家可以接入互联网来下载或者上传自己的作品，查看全球玩家的评分。游戏还增加了AVI视频录像功能，这样玩家们就可以将自己的作品以视频方式，上传到Youtude这样的视频网站上去供其他玩家欣赏了。P


冰窟中的冒险

New Release 上市游戏热报

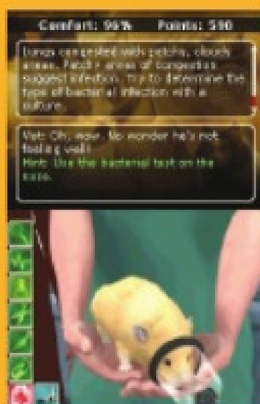
■ 晶合实验室 糖糖

前言：本期推荐的是《领袖阿尔法》和《转折点——自由的陨落》。同为射击游戏，前者可以使动作射击爱好者们大展身手，基本无须顾虑误伤的问题，而后者则满足了讲求技巧、喜欢精益求精玩家的愿望。

宠物伴侣——动物医生
Pet Pals: Animal Doctor

模拟 推荐度：75

这是一款体验兽医生活的游戏，玩家可以通过游戏了解诊断和医治各种宠物的医疗难题。当然，前提是你对小动物有爱心，且你的英文阅读能力较强。

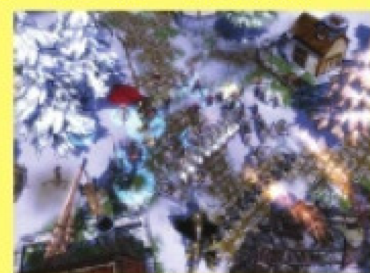


制作：Legacy Interactive
发行：Majesco
上市日期：2008年3月19日

七王国——征服
Seven Kingdoms: Conquest

策略 推荐度：80

玩家可以扮演人类或是恶魔，参与一场长达6000年的史诗之战。本作保留了系列特色的谍报、贸易、外交等成分，并加入了全新的3D引擎与关卡编辑器，为玩家带来富有深度的实时对战。

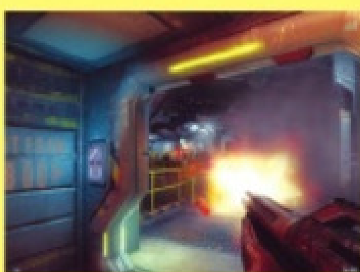


制作：Enlight Software/Infinite Int.
发行：Enlight Software
上市日期：2008年3月15日

推荐 领袖阿尔法（中文版）
Alpha Prime

动作射击 推荐度：85

游戏最大的卖点是其画面采用了Enforce 2绘图引擎，在FPS玩家最重视的爆破效果、写实度等方面表现出色。同时拥有引人的悬疑剧情和强大的电脑AI，值得一试。



制作：Black Element Software
发行：欢乐星空
上市日期：2008年3月18日

终极弹球
Ricochet Infinity

益智休闲 推荐度：75

Ricochet系列敲砖块游戏，将传统的游戏规则以更精致的宇宙未来背景和不同的操控方式来让这个流传以久的游戏更为好玩，总共有高达22 000多个关卡，可供玩家不断挑战。



制作：Reflexive Entertainment
发行：Mumbo Jumbo
上市日期：2008年3月15日

失落的帝国——不朽之人
Lost Empire: Immortals

策略 推荐度：75

在游戏中，六大种族将获取知识来建立军队。游戏具备庞大的银河系地图，具有超过5000颗星球，玩家将可选择六大种族的其中一族来扩张势力、控制星球。



制作：Pollux Gamelabs
发行：Paradox Interactive
上市日期：2008年3月16日

北极沙蟹扑克行
Arctic Stud Poker Run

竞速 推荐度：75

从一个地方到另一个地方，玩家不断竞速，途中不断搜集卡片，这些卡片将是玩家制胜的关键。游戏中有各种丰富多彩的道具和角色。

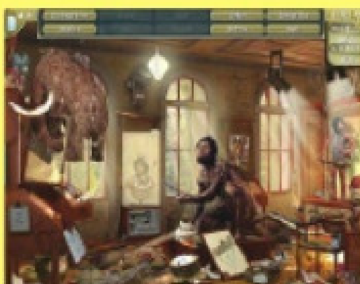


制作：Game Refuge
发行：Got Game Entertainment
上市日期：2008年3月15日

逃出博物馆
Escape the Museum

冒险 推荐度：70

一位母亲带着女儿游览国家博物馆竟成为一场噩梦的开始，玩家的任务就是帮助这位母亲从被毁坏的博物馆里安全走出来，并找到她的女儿。



制作：Gogii
发行：Gogii
上市日期：2008年3月16日

推荐 转折点——自由的陨落
Turning Point: Fall of Liberty

射击 推荐度：85

本作是一款颠覆传统二战游戏的作品，背景设定于二战时期第三帝国占领了欧洲大陆后，转向美国进行攻击。为了捍卫自由，玩家需要投入战斗并夺取最后的胜利。

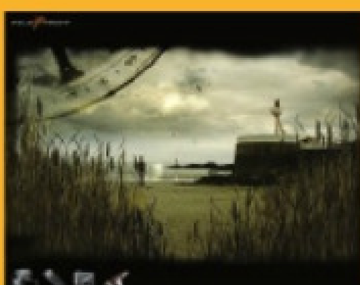


制作：Spark Unlimited
发行：Codemasters
上市日期：2008年3月14日

失落的王冠——捉鬼大冒险
The Lost Crown: A Ghost hunting Adventure

冒险 推荐度：80

玩家将会面对英格兰东海岸一个阴森恐怖的海边小镇发生的一些超自然的事件，要利用各种现代器械和捉鬼设备，调查超自然事件背后的真相，挖掘出远古的秘密和隐藏的宝藏。



制作：Darkling Room
发行：Got Game Entertainment
上市日期：2008年3月15日

尼斯湖怪——深水传说
The Water Horse: Legend of The Deep

冒险 推荐度：80

玩家可以交替控制安格斯（水怪发现者）和水怪。玩家将通过两个单独的游戏风格完成，一个是地面玩家的潜行路线，并避免被敌人发现；另一个是水中路线，引导水怪游向大海。



制作：Blast Entertainment
发行：Blast Entertainment
上市日期：2008年3月14日

引子

2007年10月17日，著名老牌电视游戏制作商CAPCOM在伦敦召开的秋季游戏发布会上正式公布了格斗游戏经典“街头霸王”系列的最新续作——《街头霸王IV》。在展会当天公布了一小段水墨渲染效果概念宣传动画，令众多饱受续作真空期煎熬的爱好者大呼叫好。随后，2007年12月7日，游戏画面与模式类型正式公布：角色、场景皆为3D建模，但操作方式与格斗系统保持了2D格斗游戏的传统，同时还有实战视频公布。然而让人颇觉意外的是，在这段建模精美、动作流畅、打击感有板有眼、深感厂商诚意的宣传视频中，隐隐约约总有些违和的感觉存在——那么，问题究竟出在哪里？



卡通渲染，技术次世代的阿司匹林？

□山西 坏香橙

2D还是3D，技术还是乐趣，这依旧是个大问题



宣传片与真相总是会存在差距的，这是街霸4的实际游戏画面

毫无疑问，在这个DirectX 10已然成为游戏开发新基准的次时代，信奉技术能解决一切的技术论原教旨玩家只要乖乖向诸多头牌大厂献上高端硬件祭品，便可以安然享用次世代惊艳画面所带来的亦真亦幻炫目感官刺激。即便是那早已中年发福的发哥，只要上供的CPU显卡内存以及硬盘空间足够强劲，照样可以顺从玩家的驱使，在硕大的LCD上展示表演白鸽子弹交缠的袁式暴力美学。拜诸多严格遵守摩尔定律发展技术的软硬件商家努力所赐，如今在个人电脑上展示细腻如真的游戏世界并非妄想。然则诡异的是，享受着高度拟真画面的玩家在目不暇接眼花缭乱的同时，作为游戏最重要的价值要素——娱乐性或者说游戏的乐趣，却并没有随着一日千里的画面技术一起提升到新的高度。不少以画面为卖点的游戏却让众多玩家纷纷产生不慎吃到一片名牌鸡肋的糟糕感觉，这究竟是为什么？



实际上卡通渲染并不是固定的概念，只要把握要领，拓展延伸后完全可以青出于蓝——《大神》

让我们从问题的本原看起：没错，技术的进步使得游戏制作越发走上了工业化产业化的轨道，使得传统的精工细作与严格测试在越来越快越来越商业化的游戏生产流程中所占的比重日渐式微。经历过2007年次世代游戏浪潮的玩家都知道，虽然可以肯定依旧有不少坚持原则的厂商创造出了一部部品质精良的大作让玩家叫好连连，但同时更有为数甚多让人根本感受不到什么诚意的平庸甚至低劣之作堂而皇之地占据了商品货架的一席之地。让人忧心的是，在刚刚逝去的2007年中，这些平庸甚至可以说是糟糕的产品列表中竟不乏一些画面看上去已然近乎完美的准次世代大作，实在是发人深省。



The Witcher，一部2007年真正不可错过的大作



合理利用的话，卡通渲染技术无疑会给我们带来惊喜——《苹果核战记》

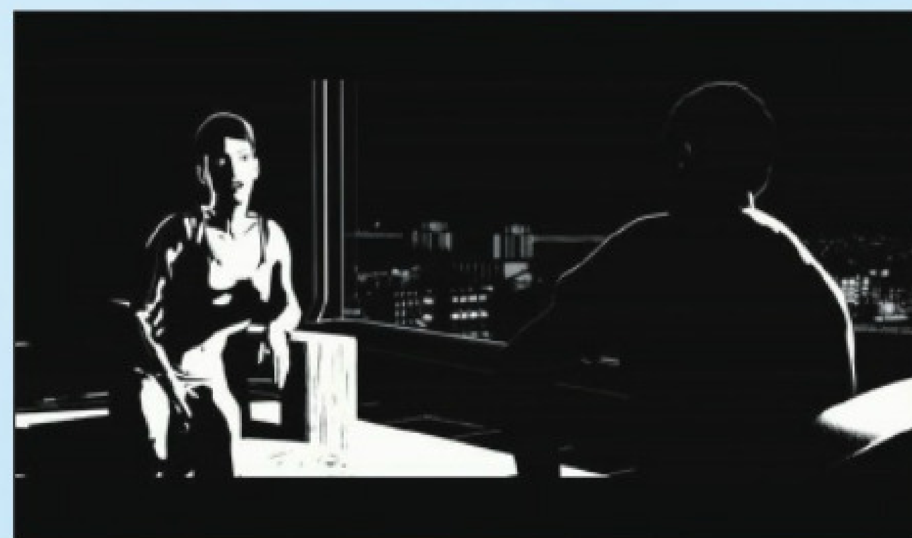
金玉其外，败絮其中，紧随潮流进步的玩家自然不是傻瓜，这种面子工程或许可以骗得一时一季的可观财年收入，却丝毫买不到玩家信任的金字招牌。另一方面，面对这游戏越做越华丽乐趣却越玩越凋零的尴尬局面，精于算计的游戏商自然不会做出一条道走到黑的黔驴式解决方案。回顾2007，作为玩家的我们可以看到那些甘于进取者努力的成果。来自波兰的CD Project公司买下了著名RPG《无冬之夜》的Aurora游戏引擎使用权，由15个人齐心协力在去年交出了这样一部奇迹般的作品：单一固定的主角与职业设定，没有联网对战合作模式且不以光怪陆离的次世代图形技术做噱头，完全依靠上佳的美工、系统设计与精彩的剧情当卖点，最终在全球范围内卖出了上百万份——这部神奇的游戏就是在2007年末获得了Gamespot读者选择奖的《狩魔猎人》（The Witcher，亦译作《巫师》）。另有一个仅由两名成员组成的独立工作室Bit-blot，完全抛弃了3D技术转而用纯粹的2D手绘画面构建出了一部风格清新、系统完善的海底冒险游戏《Aquaria》（国内常见译名为《安琪拉之歌》），在收获了超过两百万的点击下载量后顺利摘得2007年独立游戏节排名第一的桂冠。很显然，时代在进步，技术在飞速发展，但对于游戏而言，娱乐性依旧是玩家选择的第一要素。技术并不是唯一的选择，出路是开放的，顺理成章，在以上例子中提到的“回归2D”与“改良游戏引擎”之外，以“2D与3D优势融合”为思路提出的解决方案自然也是存在的，那就是卡通渲染。

看上去，果然美轮美奂！

卡通渲染，英文名Cel-shaded/Toon Shading/Cartoon Rendering，简单来说，即是以缺乏明暗过渡与高光的光影构建环境效果，在3D模型上采用卡通风格的纹理和贴图进行渲染。现在实现卡通渲染的手段方法很多，即便是最大众化的3DS Max做起来也并非难事。和一般3D渲染技术相比，卡通渲染由于侧重点与目的并非为表现真实的场景事物，在实际执行中既不需要精密的建模更不需要复杂真实的贴图与材质，甚至连环境光影效果的需求也要比追求真实的常规3D渲染技术低得多。显而易见，低精度建模所使用的低面数模型可以有效缓解显示处理单元多边形运算填充的压力，而简单的纹理与材质则是降低临时存储器吞吐量的最直观方案，更不用提光影渲染负担一并减轻的锦上添花。然而卡通渲染的优势远不仅仅局限于技术领域，它的真正价值在于可以行之有效地填补2D与3D画面之间的风格落差。我们都知道，卡通艺术的最大卖点在于源自真实却又极力夸张的非写实风格。以前文提到的《街头霸王Ⅳ》为例，我们都知道，虽说相比于大多数夸张程度天马行空的卡通形象而言，街头霸王的人物设定还算是相对写实的，但我们依旧可以在隆与肯两位角色的身上看到比脑袋还粗大的肱二头肌——很夸张是不是？以现实眼光标准来看的确如此，但如果放在卡通风格的环境下则全无大碍。我们从小接受的观念与印象完全可以修正夸张形象与真实事物间的差距，转而把注意力全部集中到这种效果夸大所带来的新奇感官刺激上。然而当这所有的一切变为3D时，3D渲染中趋向真实的光影图像渲染技术使得2D卡通印象所带来的落差修正全数失效，我们看到的不再是两个会动的漫画人物互相拳来腿去生死搏杀，而是……而是什么？估计各人有各自的答案，至少笔者在第一次看到这对化2D点阵为3D模型的老战友时，第一印象是很不厚道的金刚vs泰山。这也就是3D化的街霸尽管依旧拳拳到肉却照样让人感到有些不协调的真正原因。



这画面风格真乃童趣十足


嗯，这个就是《复兴》的实际画面了

对比一下《街头霸王Ⅳ》宣传动画与实际游戏画面给人带来的不同感受，我们很容易体会到卡通渲染以及类似技术在2D向3D画面理念转换变革中发挥出的优异过渡引导效果。从理论上讲，卡通渲染的确是可以比较现实地弥补3D游戏开发技术难度与画面风格表现力鸿沟的可行方案，然而事实是否真的如此理想化呢？让我们接着看下去。

理论≠现实


放大一下可以看得很清楚，眼球的确是压扁的

从厂商角度来看，卡通渲染这种技术思路相对简单的解决方案最适于应用在技术力量相对较薄弱且玩家群体对2D传统游戏依旧保持有旺盛人气的地区——于是几乎是理所当然的，不少日系游戏开发厂商纷纷对这种看上去似乎两全其美的过渡方案产生了浓厚的兴趣。OK，下面就让我们以日系卡通角色经由卡通渲染而3D化产生的问题说开去。

从技术特征的角度来讲，卡通渲染尽管在一定程度上缓解了技术角度上的开发难度，但相应的，若想用这些相对单调的素材构建出一个足够丰富吸引人的3D游戏世界，游戏美工需要投入的精力不见得会比挖空心思降低模型面数减轻系统处理压力以防崩溃来得少。与次世代更偏向理论与技术的工作相比，游戏美工在卡通渲染中的精力投入反倒和传统2D游戏精心编绘点阵图时做出的努力有点像，更加接近艺术家而不是流水线生产负责工程师——对于依旧保持着敬业传统的厂商而言，这似乎并不是什么大难题。

但是，如果说材质纹理单一引发的创作素材匮乏还可以通过美工的努力来缓解，那么接下来的问题就不是这么简单便能解决的了。喜欢看日式漫画的朋友都知道，日式卡通漫画人物脸部最显著特征就是尺寸硕大的眼睛和小到只有一个点的鼻子——至少主流风格如此。如果在纸上描绘这种形象自然不会有什么大麻烦，然而当2D角色转换为3D模型时，伴随着光与影，许多问题立刻暴露无遗。先以日系卡通角色那比例颇为夸张的眼睛为例，的确，这种水汪汪的大眼睛为艺术家处理人物表情提供了尺寸足够大的基础，在动画与漫画中我们经常可以体会到由角色瞳孔与虹膜的明显收缩变化而产生的直观内心活动变化。那么这一切是否可以全盘搬到3D模型上面呢？瞳孔和虹膜自然不是难题，简单的贴图处理即可还原动画里的效果，但是眼球本身则是个大麻烦：直接做成两个球体嵌进眼眶中是万万不行的，要知道往那么大的眼眶中强行塞进一对符合其比例的眼球，所产生的唯一“笑果”就是让角色脸上凭空冒出两个灯泡似的球型凸起。关于这方面有一个著名的3D样例可作参考，那就是……E.T.。所以说，要想保持日式卡通角色的五官比例来进行3D化建模，将眼球露出部分进行压扁是必需的，但如此一来却又未免会让人产生鱼眼的印象。想像一下，当一名玩家梦想中的卡通角色终于活灵活现出现在面前，倘若该玩家一时兴起拉近镜头给自己的心仪角色来个脸部特写，结果赫然发现自己所倾心的卡通MM（日式画风的男性角色眼睛比例相对没那么夸张）居然长着一双外星人似的灯泡大眼（天哪……）或一对扁平内陷形似某种水栖冷血卵生生物眼球的眸子……无论是哪种情况都是一样的糟糕，是不是？



我的眼睛也有四分之一个脸那么大，……但你不会觉得我也可爱吧？

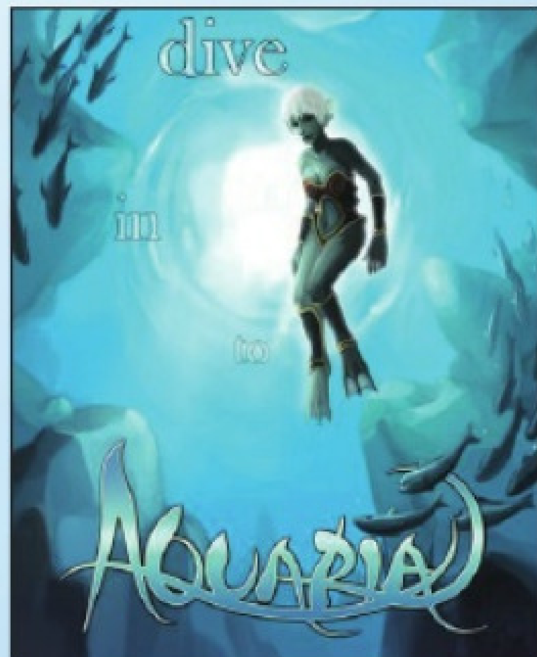


《街头霸王4》宣传影片截图，让人叫绝的水墨风格

其实，卡通渲染技术中硬件上最大的麻烦并不是古怪的眼球——至少那煞风景的眼睛还能通过限制摄像机距离来令玩家对角色只可远观不可近看。光与影的问题才是真正让艺术家头疼的大麻烦，还是让我们用例子来说话。日式画风中卡通角色的鼻子往往只是一个小小的凸起，而现实中人脸上的鼻子作为脸部五官最为凸出的部分，在光线照耀下从鼻梁到鼻尖自然会产生明暗交界线与阴影，使得脸部层次分明轮廓清晰形象饱满——让我们再来看看这一切在3D化的卡通角色上又会有什么效果：很明显，小巧的鼻尖与几乎被忽略的鼻梁根本不足以产生足够深度的阴影令角色脸部产生明暗层次。不仅如此，由于卡通渲染技术中的阴影缺乏明暗过渡，在实际渲染出的画面中往往会令场景缺乏深度与立体感，这也就是为什么许多采用卡通渲染技术的游戏对阴影处理往往暧昧不清的真正原因。



好生诡异的风格……你能找到控制的角色吗？



独立制作工作室的技术力量绝对比不上大厂，但这并不妨碍其创造奇迹——《AQUARIA》

以上列举的两个例子仅仅是卡通渲染技术实际应用麻烦中的代表而已。实际上，由于卡通以夸张放大为主要表现方式的艺术特色，许多在日常中平淡无奇的东西一旦卡通化都会被扭曲夸张得不着边际，这种现象在一些西方卡通作品中尤为多见。如果是动画漫画还好，可以让艺术家手工修正阴影与光线什么的——但把这一切交给毫无感性不懂变通的机器去做又会如何呢？最直观的下场可以看看前阵网上所流行的做诗机器人。说到底，卡通渲染的确是一种另辟蹊径的能有效解决技术开发难度的方案，但它绝对不是能解决一切问题的无忧之选，若想真正发挥这种技术的功效，则投入的精力并不见得会少上多少——那么，新的问题出现了：到底这种看似只是表面功夫且应用局限重重的手段有什么实际意义呢？其实，关于这个问题，电影这种更成为熟的影像艺术早就给出了更明确的答案。

第八艺术的启示

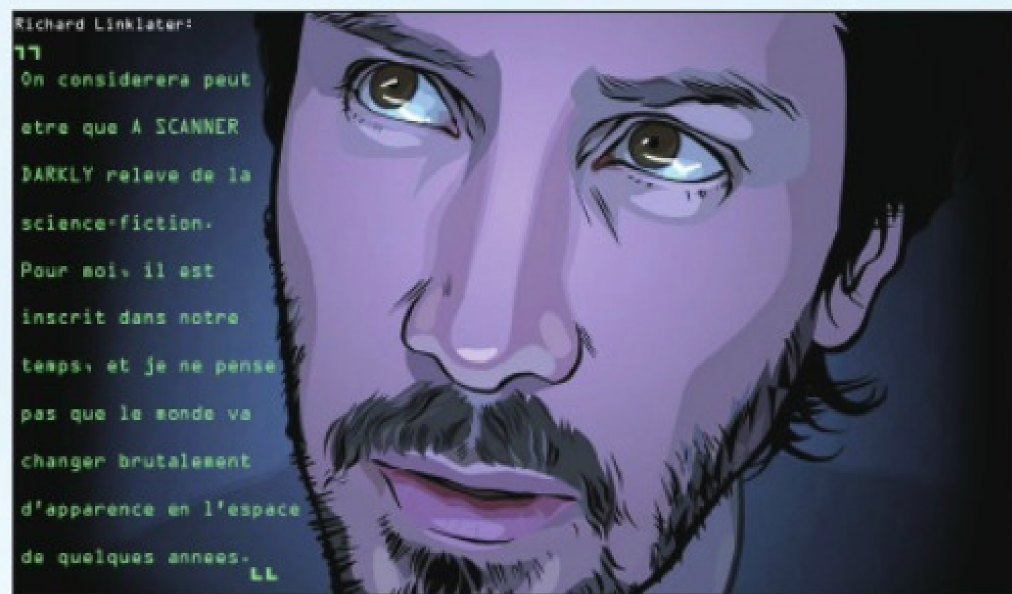
1.《黑暗扫描仪》（A Scanner Darkly）

导演：Richard Linklater

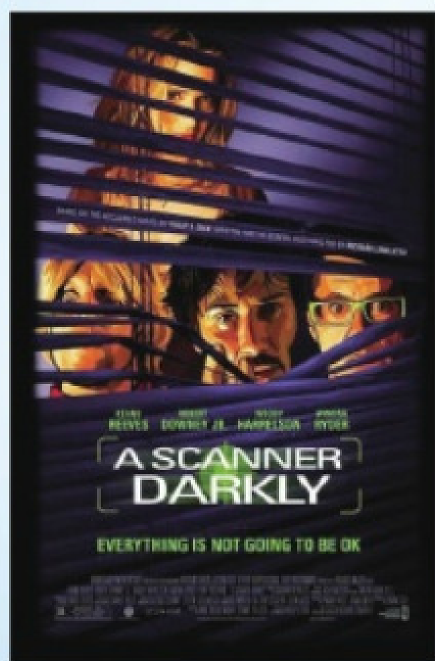
主演：基努 里维斯

上映年度：2006

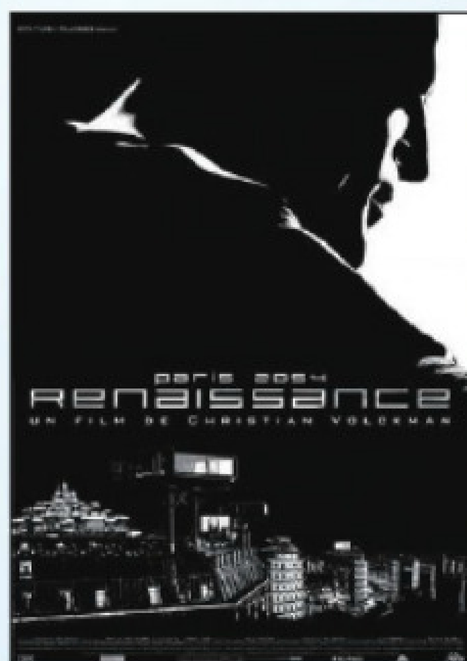
这是一部由小说改编的电影，原作者菲利普·K·迪克是个作品电影化的名人，我们比较熟悉的《银翼杀手》《少数派报告》以及《记忆裂痕》都是出自这位已故作家的手笔。这部片子真正的卖点在于影片画面的风格：真人实拍+CG后期处理产生了亦似油画亦似水彩的画面效果，看上去光怪陆离超现实得不行。3个炙手可热的噱头凑在一起，似乎已然预示了此片必将在电影史上写下重重的一笔——很可惜，尽管拼凑了这么多可以成为经典的基本元素，这部片子实质上实在不是一部好看的电影：磕磕绊绊的叙事流程、支离破碎的台词故事、个性散漫的人物角色，这糟糕的一切再加上那光影配色效果一塌糊涂让人心烦意乱的卡通渲染风格画面……欣赏这片子真是场不折不扣的噩梦。或许我们可以从这



黑暗扫描仪的实际画面：就是这么个调调



《黑暗扫描仪》



《复兴》

部混乱的片子里看出导演想最大限度还原原作的苦心，但电影和小说毕竟是两个概念，各自拥有不同的叙事理念，不是么？

2.《复兴》（Renaissance）

导演:Christian Volckman

上映年度：2006

平庸的剧本，默默无闻的导演和演员使得这部片子注定不可能成为内涵经典——但有一点是必须强调的，那就是这部法国出品的电影画面：几乎所有镜头都是由黑白二色构成。没错，这部片子的整体画面风格就是这个调调：真人拍摄，后期CG加工抹去所有多余的色彩，甚至连过渡的灰色都是奢侈的。如果真要给整部片子下个定义，会动的版画倒是个不错的形容词。最难能可贵的是，这种萧条阴冷的画面风格与那个老套但依旧黑暗的故事背景结合得可谓天衣无缝，完美地勾勒出了整个阴谋与整部电影意境的沉重肃杀。的确，这并不是一部值得反复品味的经典巨作，但至少这是一部非常优秀的视觉佳作。

看过以上两个例子，卡通渲染技术的真正意义想必已在诸位的眼前展示得一清二楚……什么？不同类型的艺术表现手段经验不能随意套用？很好，那就我们再来看看第九艺术又会告诉我们些什么吧：



《苦涩之血》

1.《苦涩之血》（Vigil Blood Bitterness）

制作公司：Freegamer

发行时间：2007年8月3日

如果你对上文我所介绍的第二部影片感兴趣，那么这部游戏的画面一定也会吸引你的注意力。是的，一样的黑白主色调——当然这部游戏的色彩元素要更丰富一点，不过实际突兀程度有增无减。古怪的角色与环境设计使得整部游戏看上去犹如一幅会动的抽象派绘画。如果保持远观而不亵玩的态度，那么这部看上去十分诡异的东西的确还是有点意思，一旦上手则完全不是那么回事。首先，这是一部第三人称冒险游戏，解除谜题和机关开道前进的类型。然而在这部游戏里当鼠标指针移到可以互动的物品上时却压根没有明显的提示——再加上这单调的颜色与诡异的画面风格，其余且不论，游戏一开始的某个古怪大门一般玩家若不细看都休想辨认出来。游戏的优化不怎么样，进出程序时可以感到明显的滞顿，每次进入游戏都需要重新设定分辨率，即便是把分辨率调高，在游戏画面上依旧可以看到明显的锯齿——然而就是这么一部制作简单甚至可以说是简陋的作品存盘读取起来居然也是不可思议的迟钝……看到这里，还真有人愿意来试试么？

2.《咕噜小天使》（Gurumin）

制作公司：Falcom

发行时间：2005年11月08日



《咕噜小天使》

提起Falcom，想必各位接触过日式PC游戏的玩家都不会陌生。作为一家典型的日式老牌游戏企业，在Falcom的身上我们可以看到无数传统日式游戏厂商的标志性风格：商业规划精打细算，产品设计做工严谨，尽一切努力让玩家享受从上手到结束的完整流畅游戏乐趣。从技术的角度来看，Falcom的确不是什么名门大厂，其产品设计理念也丝毫谈不上前卫另类，但它依旧以对玩家负责的态度创作出了一部部颇受好评的精良之作。

从画面上看，《咕噜小天使》同样采用色泽艳丽明暗分明的卡通渲染技术，值得一提的是，这一次Falcom非但没有像传统卡通渲染一样在边界线上大做文章，反倒是把这些黑色线条统统给抹了个干净。一般来说，缺乏边界线描绘的卡通图像都会有物体轮廓不分明画面构图散乱的硬伤，但在《咕噜小天使》中我们却感受不到什么不协调的糟糕印象。原因何在？奥秘就在游戏整体设计与画面风格的绝妙结合上。回想一下，没有黑色的铅笔线桎梏，只由一片片单纯色块组成的绘画是什么？没错，就是我们年幼时的涂鸦。对于《咕噜小天使》来说，Falcom对游戏构成要素的精妙把握与高明的整合技术可谓体现得淋漓尽致：用童年涂鸦似的画面将一个清馨的童话故事娓娓道来，再加上动听的音乐与舒适流畅的系统操作，糅合出了这样一部虽不能刺激玩家肾上腺素分泌，但的确充满乐趣的美妙游戏来。事实上，《咕噜小天使》的成功背后隐含的正是Falcom一贯的责任感与敬业精神，它的成功绝对不是偶然。



卡通艺术的夸张变形手法使得3D化的难度非常大，尤其是这种例子——《德克斯特的实验室》

OK，两个第九艺术的例子看下来，结论想必已经在各位的眼前昭然若揭：与其把卡通渲染当成一种减轻技术开发压力的折中手段，还不如说它是一种革新进步的游戏开发理念更为恰当。如果仅仅把卡通渲染技术作为一种创造另类视觉表现效果的工具，那么最终结果无非就是上文中提到的《黑暗扫描仪》与《苦涩之血》之类不伦不类产物。只有将卡通渲染视为一种艺术表现手法完全不同于传统3D渲染的新概念，合理利用这种技术的优势回避弱点才可能获得满意的收效。说到底，卡通渲染技术并不是一片缓解次世代技术力量薄弱的厂商发展过渡期阵痛的阿司匹林，它的真正功效远没有这么简单。如果说写实风格3D渲染技术的目的是为了创造“可交互的高仿真虚拟世界”，那么卡通渲染技术的发展目标无疑就是“可交互的非写实感性风格世界”，而这才是卡通渲染技术的真正意义——从单纯的技术层面上升到概念理论高度，从本质上对游戏设计理念进行改进与提升。次世代游戏的进步意义并不仅仅是画面的提升，游戏性与互动乐趣的进化才是真正重要的部分。无论如何，卡通渲染技术毕竟是这个理念进步的阶段突破口，是一条切实可行的未来之路，不是么？ P

骑士矛会将军枪——穿越论武传

□本刊编辑部 8神经

编者按：本期的“龙门茶社”刊登这样一篇文章，是为了做一点小小的尝试，希望能带给大家一些轻松的阅读体验。茶社嘛，有时候是应该轻松娱乐一些。此外……还有一些小小的私心，这篇文章算是对我喜爱的澳大利亚影星希斯·莱杰一个迟到的纪念，我在《骑士传说》里第一次认识了他——威廉，祝你在天堂里快乐！（其实，我还一直没有看过《断背山》呢……）

第一回：常山名将会好汉，湖上骑士识英雄





话说圆桌骑士的楷模，为上帝所宠爱的兰斯洛特骑士为了寻求奇迹，周游了好多新奇的国土，踏遍了低洼的湿原和山谷。一天，他恰巧来到一片幽雅的树林，看见迎面来了一位身穿奇异武装的骑士。这骑士生得身长八尺，浓眉大眼，方额广颐，威风凛凛；白盔白甲，手中一杆银枪，极其雄壮。

兰斯洛特骑士于是喊道：“高贵的骑士啊，照您的装束来看，您好似一位游侠骑士，请您和我比一比好么？若您不愿意，就向我投降好了。”那骑士大怒，策马上前喝道：“来将通名！吾枪下不杀无名之将。”兰斯洛特道：“若是您肯将大名见告，小的名字也可以奉知。”那骑士笑道：“汝倒好礼数，某乃常山真定人也，姓赵，名云，字子龙。”兰斯洛特骑士一听大为惊异道：“哎呀，我们遇得真巧呀！您是东方的明君，刘玄德王最令人尊敬的部下，您威名赫赫，举世的骑士中，我最仰慕于您。”赵云挂枪下马，抱拳问道：“不敢当此赞誉，敢问将军尊姓大名？”兰斯洛特道：“我的爵爷，我名叫湖上的兰斯洛特骑士。”赵云大喜：“吾仰将军大名久矣！将军辅佐西方的亚瑟陛下，威震大不列颠，今日有幸，得见将军尊颜！将军之《圆桌骑士》，有街机ACT游戏第一神作之誉，吾之《吞食天地 II——赤壁之战》虽系出同门，但远不及也。”兰斯洛特骑士便说：“您这样降尊纡贵，正是表现了您谦逊君子的美德啊！您现在在《三国无双》系列中继续显示您的威风，而我却早已被玩家忘光啦！”赵云道：“兰将军无须过谦，吾与将军皆是马上战将，一生功绩马上征战而来。只恨现今游戏中，吾等步战威风八面，上得马来反而束手缚脚。”兰斯洛特骑士说：“我亲爱的爵爷，我们在游戏中都变成了双脚走路的打手，这想必是有原因的。因为即便是我自己，也想象不出您如何在敌人的阵营中七进七出，建立盖世的武功。上帝让我今天在这里与您相会，我应当向您请教东方的马上打斗之术，恳请您不吝赐教。”赵云抱拳笑道：“吾自当从命。”

于是兰斯洛特与赵云席地而坐，畅谈各自武艺。若知二将如何论武，且听下回分解。

第二回：赵云子龙论枪术，兰斯洛特谈矛法


赵云挺枪纵马，杀入重围，左冲右突，如入无人之境
（本图取自60册连环画《三国演义》之《长坂坡》）

上回说到兰斯洛特与赵云谈论武艺，且听赵云侃侃而谈道：“当年长坂坡上，吾于乱军中寻得糜夫人与少主阿斗，吾欲让夫人上马，吾自步行死战，保夫人透出重围。夫人却道：‘不可！将军岂可无马。’便自行投井而死。后人有诗曰：‘战将全凭马力多，步行怎把幼君扶’。武将冲阵，若无战马之力，定是有去无回。三国动作游戏虽多，但马战的表现却多不到位，殊为可惜。且不说战马，单道这枪法，演义中有吾据汉水战曹军一回，如此写道：‘云大喝一声，挺枪骤马，杀入重围，左冲右突，如入无人之境。那枪浑身上下，若舞梨花；遍体纷纷，如飘瑞雪。’此段笔法颇为写意，但吾这枪法如何施展，却难知究竟。我中华军械，原以刀、枪、剑、棍四种最为高深，而剑轻动灵矫，若要骑马上阵对敌便使不得，余下刀枪棍中，又以枪为最高。你看诸多演义小说中，枪中高手皆智勇双全，‘水浒’之林冲、‘说唐’之罗成、‘说岳’之岳飞无不如是，在说书人口中，枪非大将不能使也。这枪又非寻常之枪，且看诸多影视作品与游戏中，吾手中之枪乃是一丈八铁枪，将其左抡右舞，虎虎生风，但若用一俗语，此举乃‘累傻小子’也！高手手中之枪，乃是内家大枪。枪杆用整根的上等白蜡树杆所造，密扎紧实，呈青黑之色，长可达三四米，重可达数十斤。此枪杆既坚且韧，与力大之敌交手时，其弹性可卸去对方武器之冲力，非神兵利器不可削断，借力打力，枪头反弹亦可伤敌。大枪招数源自拦、扣、扎三式，但枪法大家又各有高深之处，如岳家枪有劈、抱、砸、创、抽、拦六式，杨家枪有八式，罗家枪有十式，其中精妙非其他军械可比。练枪者，十余年方有小成。后世有一老舍先生，著《断魂枪》一书，其中有‘月棍、年刀、一辈子的枪’之说。待有十余年苦练，力储腰腹之间，可将枪杆抖至随心所欲，枪身一碰敌将武器，便可‘听’出敌将之力，此时单挑斩将，已是水到渠成。若要冲阵破敌，至‘遍体纷纷，如飘瑞雪’之境界，亦非虚言也！”

“而刀斧锤槊这般武器，非天生神力不可使得。古人写阵前大将，多将其描述为天赋异秉，演义小说中尤其如此。《说唐演义》中第一条好汉李元霸力大无穷，使数百斤的双锤，若狼牙棒、铁槊等武器碰上去，轻则虎口流血，重者脱手而飞。此便是比谁气力更大。秦琼使一铁枪，被李元霸一锤砸得枪杆弯曲如蚯蚓，若手中是一杆大枪，用轻舒环握之法，断不至此。故后人又改著《兴唐传》之评话，写罗成用‘梅花七蕊’之枪法，一抖七个枪头，这李元霸如何破得，被罗成一枪挑掉肩头护庭兽。可见纵然天生神力，不识得阴阳虚实，进退趋止，又如何当得天下第一！故《兴唐传》中所向无敌者非李元霸，而是罗家枪也。”


电影《咏春》中有一段咏春（杨紫琼饰）马战匪首颇为精彩，有抖大枪的神韵


《咏春》中的枪对双刀，大枪矫若灵蛇，在地势开阔处占尽上风

兰斯洛特骑士鼓掌赞叹说：“我的爵爷，您说得太精彩了。贵国的枪术这么神奇，我算是长见识了。不过，这样的技艺是很难在游戏中去表现的，也难怪许多游戏里我们擅长的都是徒步打斗了。下面，该我来说说我们西方的骑士比武了，请您听完后不要见笑。在西方的战争中，再勇敢的战士，也难以依靠一人的力量去赢得胜利。唯一的例外，也许只有伟大的阿喀琉斯在特洛伊城前与赫克托耳的对决了。骑士间的比武较量，也许诞生于古老的罗马时代，但真正流行起来，已经是10世纪以后的事情啦。在这个骑士的年代，贵族们掌握了武器的垄断权，老百姓是不能身带佩剑的。这段时期里，骑士们没有经历太多的大型战役，骑士精神与竞技活动就慢慢流行起来了。宫廷诗人和作家们乐于讲述圆桌骑士的故事，所以，1对1的圆桌骑士式比武非常受到欢迎。骑士们左手持盾，右手持长矛向对方冲锋，争着将对手打落马下，没有落马的一方就算是胜利了。刺击长矛是木质的，有时候中间还被挖空，这是因为刺中敌人时长矛一般会断裂，有些比武中干脆判定谁的长矛断裂了，谁就算赢家。这样的比试看起来简单，但要想练好也不容易呢。骑士们平时要练习刺击可以旋转的木制枪靶，枪靶做成士兵外形，左手持盾，右手拿一只木制摆锤。骑士刺中左手盾牌时，枪靶的旋转会让右手的摆锤甩打过来，高明的骑士必须策马疾驰而过，避开木锤的袭击。要说起来，骑士的枪术是没有什么花哨动作的，最主要的技巧是双腿驱使马匹高速冲锋，同时用腋下和右手牢牢地控制住长矛。枪尖的位置不得随意动摇，在颠簸中也要准确地刺中对手，依靠马匹高速的冲力，可以很容易地将对手刺落马下。当然，高明的骑士擅长命中两个目标：一是对手系头盔带的地方，命中这里的话很可能刺破对手的护颈甲；二是盾牌上标记固定内侧护手皮带的钉子处，命中这里则可能刺穿盾牌，直接伤害对方的手部或者身体。不瞒您说，我也算是使用这两种技巧的专家呢。”


“他骑在马上的飒爽英姿，真是任何画家都描绘不出”

“除了骑马打斗，一个骑士还必须擅长徒步的剑术和摔跤的技术。因为在有些骑士的比武较量中，往往要下马后将对手彻底制服，才能赢得对手的投诚。但是，一个骑士的风采是应该在马上显示的，所以我要说，仅仅拥有高超的打斗技巧还不能算是一个高贵的骑士。从跨坐到马上开始，骑士就要展示动作的优雅和娴熟及完美骑士风度的姿势，这时诗人们才会写诗赞美：‘他骑在马上的飒爽英姿，真是任何画家都描绘不出。’您看，骑士间的比武更像是一种展示高贵气质的竞技活动，跟您在战场上的浴血搏杀，是大大的不同呢。”


骑士练习刺击旋转的木制枪靶，在摆锤打过来之前要有足够的速度冲过躲开


骑士练习刺击精确度的方法，站立在快速行驶的小舟上，稳稳地将矛尖刺进前方悬挂的圆环里

赵云道：“正是如此，常言道：‘学得文武艺，售与帝王家'。吾中华之马上武艺，只为博得身家功名，封妻荫子。民间评书小说又多有美化夸张。但依兰将军所言，西方的骑士比武固然在战场上的实用性相较逊之，但若从浪漫角度而言，却是有过之而无不及也。”

兰斯洛特骑士接话说：“我的爵爷，您说得很对。骑士为了威武和安全，最爱穿上金光锃亮的板甲，甲胄下还有许多护垫，但这样的装备常常让汗水湿透全身，即便是我，也不得不抽空停战休整一下。如果是步行的话，沉重的盔甲几乎让人走不动道呢。就算有人被热死和闷死在里面，也一点不稀奇。”

赵云笑道：“这般难怪，听说14世纪之时，西方骑士与装备和作战方式完全不同的英格兰弓箭手和瑞士农夫交战，便吃了大亏。”兰斯洛特骑士说：“仁慈的上帝！在战场上使用弓箭可不是什么体面的行为。13世纪时，奥地利公爵弗里德里希二世与波西米亚国王文策尔一世交战，奥地利弓箭手射击对方骑士的马铠，波西米亚国王便愤怒地说：‘你们这些奥地利高贵的大人，你们本该像骑士一样跟我们作战；为了所有宫廷美丽的贵妇人，你们应该用刀剑跟我们格斗。可你们竟然把弩箭射向我们，让我们摔下来！那些给你们佩带刀剑的人应该受到诅咒，赐予你们盾牌的人应该永远得不到救赎。他们应该给你们满满的箭袋，这种异教徒的做法才最适合你们。’我亲爱的爵爷，在宫廷诗人的诗歌中，只有阴险和卑鄙的角色才用弓箭作战，这是被上帝所不齿的致命武器。一个高贵的骑士，是不屑于使用的。”


骑士竞技的长矛虽然是坚固的木材所制，但在高速中刺中板甲仍然很容易断裂


黄忠虚拽弦响，骗过关公（本图取自60册连环画《三国演义》之《战长沙》）

赵云道：“弓箭之术，在吾中华战场上，作用自有不同。身为马上大将，须‘弓马娴熟’，缺一不可。当年温侯吕布于辕门射戟，一百五十步外射中画戟小枝，劝和袁术与吾主刘玄德两家相争，有诗赞其‘豹子尾摇穿画戟，雄兵十万脱征衣’。吾亦曾在东吴江边箭射徐盛船上篷索，令其不敢追赶诸葛丞相。吾朝五虎大将中，更有老将军黄忠有百步穿杨之射术。但历来大将上阵杀敌，却多依仗刀枪武艺，弓箭之术，难在正面交锋中施展。且看演义中黄老将军长沙战关云长二哥一段，黄老将军诈败而走，云长紧追其后。黄将军不忍射之，便带住刀两度虚拽弦响，云长急闪却不见箭，误以为黄将军不会射，便放心追赶。不料第三箭却非虚射，一箭正射在云长盔缨根上。以黄老将军之能，若想射中，也需先行使诈，令云长放松戒备。众多演义小说与评书中，大将中箭，往往是被对手诈败后突施回马箭，或者被敌营中冷箭射中。由此可见，正面交手时瞄准易，射中却难，若心有戒备，便难以射中。姜维走马接箭还射郭淮，便是一例。这般看来，弓箭射术纵然是大将傍身之技，但若非情非得已，也弃之不用。大将当以正面交手赢得敌方为荣，碍于面子，不便施展冷箭。也因为如此，黄忠善射，却死于马忠冷箭；甘宁勇猛，也死于沙摩柯冷箭；杨再兴、罗成勇猛无敌，皆死于敌人乱箭之手。如此看来，西方对弓箭之评，也颇有几分道理。”


骑士和他的侍从，有时候侍从也是骑士有力的打手

第三回：赵骑士三国真无双，兰将军骑马与砍杀

听罢赵云一席畅谈，兰斯洛特骑士叹息说：“我的爵爷，您的这般武艺，不能在游戏中表现出来，真是太可惜了！在CAPCOM的《圆桌骑士》游戏中，我虽然主要得靠步战，但一旦上马，却能发挥双倍的攻击力。而您在《吞食天地Ⅱ——赤壁之战》中，上马后反而大不灵便，骑马冲击敌军小兵，杀伤力尚不比步战，真是太委屈您的本事了。”赵云笑道：“甚是，将军冲阵，讲的是‘枪马合一’，枪随马势，枪挑敌兵当如砍瓜切菜。CAPCOM曾有街机《吞食天地——王朝战争》一作，全程皆是马战，但攻击动作单调，游戏难度极大。只有普通刺击与蓄力刺击两种方



《圆桌骑士》中马上的攻击力大为提升，但轻轻一下就会被打落马下

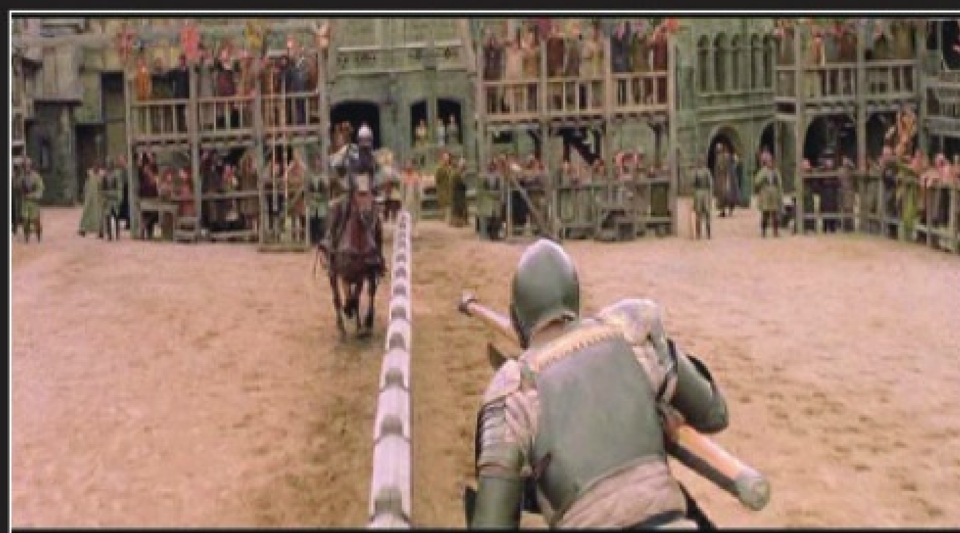

《吞食天地——王朝战争》是一款全程马战的游戏，但做得十分粗糙


《吞食天地Ⅱ——赤壁之战》中骑马作战毫无疑问是找打的行为


《真·三国无双》系列中的马战只是看上去很美而已


《骑马与砍杀》中的骑射难度极大

式，虽然看来幼稚，好歹是对马战表现的一种尝试。只可惜到了《吞食天地Ⅱ——赤壁之战》中，虽然地面格斗的乐趣大为提升，但马战却成了鸡肋。在马上吾等甚至只能单手把握刀枪，如此怎上得战场，使得出气力？这般看来，2D游戏中要表现马上交战的冲击之力，终究是力有未逮。在3D游戏中，《真·三国无双》系列已算是着力表现马战，骑马冲营可谓快感十足，但招式技巧又令人不敢恭维。无论刀枪剑戟，无非是在马两侧左右划动。擅长马战者，将其改为专攻马之一侧，再加快攻击频率，配之可不落马下的‘绝影’，便可无往而不利。难怪没有‘绝影’便感觉无力，若有‘绝影’，又感觉无聊。这《真·三国无双》，终究还是一款适宜步战的游戏。不知何年何月，才有游戏能逼真体现骑马格斗之精髓也。”


《骑马与砍杀》中长矛的用法已经非常贴近真实



兰斯洛特骑士说：“我的爵爷，请原谅我说您的见识还要加强，这样的游戏其实早已经有了。有个叫做TaleWorlds的独立游戏开发小组制作了一款叫做《骑马与砍杀》的游戏。这个小组最初是由一对土耳其夫妇创立的，他们在制作了《骑马与砍杀》最初的版本后放在互联网上自由散播，并开放了游戏的引擎，玩家们可以随意下载和开发第三方的MOD。这款游戏对马上格斗的表现已经极尽逼真，当然，仅限于中世纪西方骑士的马上格斗。游戏中对马上使用剑、锤、弓、矛的刻画，手感截然不同。以矛为例，这的确是最具威力的兵器，但想要用好，必须掌握对马奔跑速度和奔跑方向的控制，利用强大的冲力使矛尖伤害敌人。如果没有奔跑速度，手中长矛的威力尚不如一根木棒。这与现实中的骑士比武完全相同。可见，只要用心去做，总是能做得好的。而《骑马与砍杀》这款游戏，也相当受到玩家的欢迎。”

赵云道：“只可惜吾中华马上武艺，几近失传。十八般兵器，皆有各自学问，但要在游戏中表现，终究只能得其形，而不得其神了。”

兰斯洛特骑士说：“我亲爱的爵爷，这是因为时代不同了。现今的东方，早已不需要马上的武艺来征战天下了；而在西方，带有娱乐性质的骑士比武竞技活动却还是很受欢迎的。如今的欧洲各国，还经常举办各种‘骑士锦标赛’的活动，甚至被官方视作‘历史遗产’保护起来。如在英国，由英国遗产部举办的‘骑士锦标赛’便被看作是一个体育竞赛项目，每年分赛季举办，设有箭术、马上搏击、徒步搏击和马上枪术比赛4个项目。而在德国慕尼黑，一年一度的马上枪术比赛也始终按期举行。这些比赛都严格按照中世纪的规则和装扮来举办，在丹麦的格罗斯腾地区，很多家庭都有练习马上枪术运动的传统。有一个叫做奥勒·奥勒斯的木匠，甚至在比赛中用骑枪成功地穿过了一个直径只有6毫米的小孔，并获得‘国王’的冠军称号。我敢打赌，这家伙就算加入亚瑟王的圆桌骑士当中，也会成为其中的一把好手呢！”

赵云笑道：“今日吾与将军畅谈，大慰平生。若说在游戏中比试双方的马上武艺，吾终究是输了一筹。如今已是网络游戏的时代，吾恐怕是看不到这样的单机游戏问世了。”兰斯洛特骑士说：“我的爵爷，既然这样，我斗胆要恳请与您上马较量一番，也许您能赢回一阵。但无论胜负如何，您都应该答应与我结成好友。”赵云道：“恭敬不如从命，但请点到而止。”

话说赵云与兰斯洛特骑士论武告一段落，二人将盔甲穿戴停当，执枪上马欲分高低。究竟胜负如何？咳……且听下回分解！P


在德国慕尼黑举办的一年一度的马上枪术比赛

▶深度关注

中国式迷航

中国大陆地区的《大航海时代Online》不过是一款运营了不足两年的网络游戏，但两年里实在发生了太多的故事。运营商的戏剧性更迭以及游戏的关服、开服、合服，让许多人离开，也让许多人重新回来。玩家们看到了“大航海”再度复兴的希望。可现实和理想总是有差距的，盛宣鸣时代不正常运营的后遗症开始显现出来。这款多舛的游戏里不仅有天灾，也弥漫着人祸。

■天津 老猫

如今还在国服“大航海”里“混”的人，大概没有谁没听过“教主”的大名。虽说现今国服里人丁不够兴旺，稀稀拉拉几组服务器里出点什么事都传得飞快，但提到双线3区的“教主”，大家都承认他是一号人物。

“教主”本纪

“教主”原来是3区1服的，很多其他服务器的玩家只能算是久仰，但经常去热门“大航海”论坛的人对他的来历都略知一二，据说这和“教主”渴望出名的秉性有关。“教主”其人，职业不明，年龄不明，性别似乎是男性，这是从论坛上他总是自称“老夫”和其“语录”中分析出来的结果。“教主”在游戏之外的业务是卖脚本，而且其脚本在某脚本下载排行榜里稳居前10名。从某种角度来说，“教主”也算是个天才，据说买了他的脚本的玩家，没有被官方封停过账号（国服明令禁止使用“按键精灵”等挂机程序），可以说他写的脚本已经很完善了。



入货港人山人海，其中有多少“活人”？这些人就可能在使用运营商禁止的脚本，乃至外挂程序

自动拉货等脚本的出现，直接导致了游戏中打钱工作室的泛滥。因为工作室可以用最少的人力，获得最大的收益，获得收益的同时导致游戏里物价的不平衡。海币泛滥到一定程度时自然就会贬值，一旦贬值了，工作室就会找机会出货。如何出货？当然是利用潜藏在各个国家商联内部的人。一旦把国家与国家间的投资战挑拨起来，在国家之间大量消耗资源的同时，海币又会自然地升值，成为抢手货，这个时候绝对会出现一人对抗一国和“神”与人战的壮观场面。



工作室已经渗透进了各行各业，很容易看到工作室在各处活动的场面

但“教主”的“人格魅力”并不在他出色的脚本功力上。在一些玩家看来，“教主”似乎很善于在游戏内外兴风作浪。前一段时间，他所在服务器的汉堡被葡萄牙翻了港，传闻就和“教主”有关。据说让他如此发怒的理由是，其脚本在下载排行里跌出了前10……“教主”不仅在游戏中战，在各大论坛里也是如鱼得水，每每挑起话题，以至于后来很多人唯恐成了他成名路上的绊脚石，不愿与之争辨。

扫盲：“大航海”专用名词解释

翻港：通过投资把他国的同盟港变为自己的同盟港。

封港：利用玩家海盗对他国的重要港口进行封锁。

商联：非商会的商人组织，根据各国实际情况分为“老大”决定制和议会制，是决定本国港口投资发展、反击敌对国家恶意翻港的组织。

军联：非商会的军人组织，其作用主要体现在没有海战时组织一些军人活动，有海战时给各个军人分配商联物资，反击敌对国家的恶意海盗行为和封港。

投资战：在游戏中，六国玩家加上隐藏的NPC伊斯兰系国家，会对自己领地之外的港口（同盟港）进行投资。投资所生产的结果是两种：一是港口发展度增加（有上限），二是投资比率最高的一国将会成为该港口的同盟国，而该港口会挂该国的国旗，在地图上可随时查看到这一情况。成为一港口的同盟国意义较多，该国玩家可享受较优惠的税收政策，并在抬价砍价时拥有更多优势，但无疑最重要的是对一国玩家心理上产生的主权归属感。因此即使一个港口发展度已达上限，不同国家之间仍会基于主权或经济利益，进行投资翻港（使自己国家变成投资第一，港口国旗变更）。



理想中的“大航海”世界，我们一同期待

RMT：Real Money Trading（或Real Money Transaction）的缩写，指从事真实货币交易的游戏玩家，也就是一般所指的打钱工作室。

“三无”玩家：指在现实中无学业、无事业、无“家庭”，一天20小时以上在线的非工作室成员玩家。此类玩家在游戏中从事海盗职业的居多，某种程度上可以看做是他们心理极度扭曲后的发泄。

但“教主”似乎很享受这样的氛围，屡屡伺机“挑衅”，虽然被认为是强词夺理，自己却乐在其中，而且俨然占据了舆论的制高点。

“教主”当真可以算是“大航海”芸芸众生里的一代怪杰。他和他完美的脚本，是一些胡乱挑起国家战争的玩家的缩影，他的所作所为牵扯到游戏中很多不平衡的重要因素。他就像一面镜子，照出了目前国服里最被人关心的几个问题：投资战、工作室和玩家素质。其实，哪一款游戏里这样的人都可能很多，许多玩家也在自问，为什么他们身处的游戏环境会滋生这样的玩家。其实有些事，从国服开始运营就埋下了祸根。

六国倾斜的天平

在游戏本身的设计上，六国当中西班牙是占有一定地缘优势的。谁都知道，西班牙的安全海域近港利润太高。西班牙在安全海域有巴塞罗那、瓦伦西亚、帕尔玛这样一个“金三角”，近港利润高，直接导致游戏初期的西班牙玩家可在短期内迅速积累原始资金，使其他五国在一开始就处于下风。这个金三角在游戏后期也能起到很大的作用，因为毕竟属于安全海域，不会受到海盗的骚扰，因此天然地吸引了部分玩家“投靠”西班牙。试问有多少“西瓜”玩家不是靠金三角发家的呢？

2006年11月16日，盛宣鸣时代的“大航海”开始公测，总声望限制在3000（随后开放到5000），直到次年1月7日公测才开放全海域。声望对游戏中各国发展的重要性不言而喻，长期的声望限制，使葡萄牙和英国玩家近两个月去不了印度和西非。印度对葡萄牙、西非对英国的重要性无需多言，尤其对葡萄牙的打击是致命的。反过来，西班牙却可以大力发展金三角，最后造成了各服西班牙独大的局面。从那时起，各国玩家数量就一直不平衡，基本上所有服务器内西班牙玩家最多，葡萄牙和英国次之，法国、威尼斯、荷兰三小国基本呈“亡国”状态，人少得可怜。可以说，声望限制成了一个雪上加霜的措施，进一步导致了国家间的不平衡。



测试开放初期，西班牙近港的高利润造就了这里的人山人海，也造成了其他地区人迹罕至

工作室趁火打劫

当然，国家人数的不平衡并不代表玩家个体的利益一定遭受损失。正是因为游戏在设计上提供了另外一种可能性，才让许多人可以凭借一己之力改变整个服务器的格局。这也使得人数并不太多的国服成了工作室的天堂。



金币交易助长了随意的投资战，一人可对抗一国

工作室在游戏中书写了很多传奇故事，创造了很多在游戏里被玩家传诵和膜拜的“神”。工作室对游戏的影响其实很简单，无非像上文中提到的那样，互相挑唆，引发大规模的港口争夺。其实航海大发现时代的历史本来就是一部侵略史，游戏设计者当初也是考虑到这一背景，因而允许玩家进行投资战。正常情况下，发动一次投资战所需的强大资金并不是谁都可以承受的。但在国服，由于仇恨的情绪，资金大多被用去搞极端的“霸权侵略”，恨不得全世界的港口都插上他们国家的旗帜。由于玩家的买币行为，投资战变得极为容易发动。希望从中渔利的工作室成员往往伪装成普通玩家，混入各个国家的商联，积极寻找开战的理由。因此你经常会在论坛里看到这样的开战理由：

理由一：某国两玩家在论坛对本国政策说三道四，让我极度不爽，所以必须给某国点教训（注意，本来是个人的事，一下就上升到了国家高度）。

理由二：某国单开玩家对此港口利用率不是很高，不如把港口给我们国家的玩家用吧（其实想要这个港口的某国，跑这个港口的玩家也不太多）。

理由三：只有战争才会带来人气，没有战争早晚会成死服（这已经毫不掩饰了……）。

网友搜集的“教主语录”

“老夫翻了汉堡，调动了大家的投资热情，大家游戏起来兴致更高了，这难道不是你所说的配合？想给自己的行为披上华丽的外衣，谁都会，有这个必要吗？不要自己做了什么事情，都是为了全人类服务，多虚伪啊。和谐气氛是大多数玩家需要的（包括我自己），为了全人类，不敢奢求。”

——据说“教主”作为一名葡萄玩家，因看不习惯葡萄议会和荷兰商联的谈判而发动了个人行为，面对质疑，“教主”为自己找了这样的理由。

“相信任何一个玩家都知道练习铸造要在汉堡，对吗？2007年年初，老夫练铸造时就曾经投资了汉堡，只是为了提高效率而已。此次，老夫代练的小号也到了练习铸造的阶段，于是再投资一点，也只是为了提高效率，没别的目的。某些人强加给老夫的罪名，那是没有任何根据的无聊做法。”

——又一次翻港后“教主”给出的解释，这次是因为小号要练铸造。

“还是价值观的问题，你认为老夫没有朋友就是孤独的。但是阁下忽略了一个很致命的问题，那就是你认为对的就一定是对的吗？老夫其实只是想表达真实想法，告诉每个人，不要用自己的价值观去评价他人，因为太多人的是非观和价值观都是有感情色彩的。当年，某些人使用了外挂，很多人都说是合理的；后来，老夫提供挂机脚本，那些人就说是破坏游戏平衡。当年，某人翻了港，很多人说他是民族英雄；后来，老夫翻了港，那些人就说是强奸民意。你们所看到的一切，并非事情的全部，因此你们的理解，同样不能说明和解释全部事实。在论坛上的公敌，也并非游戏中的公敌，因为并非所有的人都来这个论坛。”

——“教主”面对他的反对者解释得很“耐心”，也懂得运用辩证法。

“阁下还是按照自己的主观臆断来评价老夫的行为。坦率地说，老夫不是工作室。很多工作室是赚不到多少钱的，那是因为这款游戏本身的原因。如果指望利用游戏发财，未免格调过于低了点。你可能一直对老夫的脚本存在误区，这没有关系。使用按键精灵脚本辅助游戏，只要有人值守，就没有违法游戏代理商目前的任何规定。至于去网站上销售脚本，是因为发现有人利用老夫早期发布的脚本卖钱。老夫只是想让大家知道，任何付出都是应该有回报的。这其实是很自然和正常的事情，为什么你们就一定要往另外一个方向去思考呢？”

——“教主”也为他卖的是“脚本”还是“外挂”辩解过。

“封包”事件始末

大家知道，数据必须在通讯系统中经过某些处理，才能在网络中传递。例如将数据切割为数个区块后，在网络上依照某种通讯协议来传送。这种过程就好像将包裹打包一样，称为“封包”。如果有一种程序可以让玩家修改封包的内容，给服务器端传回作弊后的数据，那么后果就很严重了。



这篇博文的作者虽然用大字声明“有可能让您账号被封”，但还是详尽介绍了使用修改工具的每一个步骤

这样的后果对任何国服1区3服西班牙之外的玩家都是震撼的。这个服最强大的国家——西班牙的某位玩家不仅使用截取游戏封包进行修改再发回服务器端的方式进行游戏，还在博客里公开地传播修改方法。此人和自己的朋友（都为西班牙玩家）把这称之为“研究”和“在不修改游戏数据前提下的快速（方便）进行游戏”。这种等于公开承认自己使用外挂的事在国服中还是第一次。

这次事件的曝光，部分地源于从春节后就开始的“两牙”战争。这是某个号称一天能出65亿海币的西班牙商会，为了使服务器有“人气”和“调动玩家的积极性”而挑起的国与国之间的全面战争。战争初期，两牙都调动了所有资源，海盗封港、海军护航、破坏敌国商业路线，在行情好时恶意“爆港”，影响对方出货，其中也包括情报战。修改封包一事就是由葡萄牙情报人员率先获得情报，并且证实了之前很多他国玩家的猜测。其实，改封包在盛宣鸣时代就有传闻。当时，某服的西班牙玩家借此打跑了所在服很多英国玩家和一些有实力的大商人。

改“封包”最大的益处是能从买货中得到“方便”。对商人来说，一次买同一类的货物，是需要刷“星书”的。改封包后就不需要这样，只要你截取了买货的数据封包，就可以省去这些步骤，能帮你瞬间把船装满。“大航海”中，一个港口在有出货行情的时间内，时间就等于金钱。因为一个好的行情，在没有人护港的前提下是持续不了多长时间的。能在最短时间内把船装满并出货，是每个商人的梦想。如果你用5分钟装一船，改封包后，作弊者只需1分钟甚至更短。当你5分钟装好船后，作弊者已经出完货回来拉第二趟了。当你辛苦地赶到出货港口后，就会发现行情已经不好甚至已经没有任何行情。或许这就是某商会号称一天能出65亿海币的秘密吧。

改封包的盛行对目前环境糟糕的国服是个致命的打击。在论坛上呼吁集体抵制这个商会的声音一时非常大，但也有很多人担心，或许这种抵制并无大用，很快国服就会陷入全民改封包的混乱局面——不改可能就更没法玩了。面对这种局面，为运营商提供技术支持的天津光荣据说已经在商量对策，并且对“大航海”中若干不正常的现象也提出了自己的整顿建议。我们有理由期待运营商方面很快会展开实际性的动作。



脚本？工作室？值得怀疑的跑商者就像是幽灵，快速地攫取不正当利益

无良海盗的极度膨胀

当投资战开始时，也刚好到了海盗的表演时段。商人为了积累资金肯定要忙碌地跑商赚钱，把丢失的港口翻回来，而这个时候敌对国海盗就会守在港口外进行抢劫。其实，海盗数量过多一直是国服“大航海”里的特色，在国服关闭的那段时间里，无处下手的海盗们甚至在台服杀出了一片天。

在“大航海”中，由于对海盗的限制很宽松（这一点和历史不太相符），被抢玩家损失往往非常大。在国服里，有的不良海盗甚至守尸、轮抢、封堵港口，严重干扰其他玩家游戏的自由和乐趣，也导致玩家间纠纷不断，相互对骂甚至开小号满世界问候祖宗八代的事情也屡见不鲜。虽然现在的游戏版本出了上纳包的设定（可对玩家海盗使用），但毕竟使用它的都是一些远洋、多开的大商人（有点象专门为工作室设计的高级道具）。一些休闲玩家，因为不能忍受被肆意干涉正常游戏和抢劫，干脆退出不玩。这样就很容易造成商人和冒险者渐渐减少，结局是大家都无法正常游戏，玩家的离开形成恶性循环。更离谱的是，国服的海盗玩家甚至不允许那些被他们抢了的人有所发泄。一旦有人指责海盗行为，海盗便会说这人“心理素质不好”，或是在BBS里谩骂起哄。至于一些公认的“三无”玩家，心理素质倒的确很好，即使千夫所指，也不能令之动容，依旧我行我素。

结束语

作为这篇文章的作者，我想说：我爱“大航海”，我不希望陷入继续还是退出的两难境地。在本文结尾，我想向运营商提出两条对目前游戏发展有益的建议：

建议一：设法平衡六国人口基数。合服不是根本的解决办法。因为一旦合服，就会造成人多的国家人更多的局面，人少的国家还是改变不了现状（不要认为哪个服务器都有“神”，可以以一人之力对抗整个国家）。一旦西班牙玩家继续增多，就会严重打击其他玩家的积极性。

建议二：官方打击工作室的力度需要大力加强。现在官方每次封的号很多都是工作室的广告号，封这样的号于事无补，只有封了他们存储海币的仓库号，才能进行彻底打击。当然，对买海币破坏游戏平衡的玩家也要进行相应的处理，如果没有买家，工作室自然无法生存。如果不能标本兼治，必定会导致很多玩家流失，相信这是谁也不想看到的情景。P

编后：其实，本文的作者很想在文末写一点给“大航海”玩家的建议，思来想去又觉得“写了也没有用”。看来，一些不正常的玩家因素影响了很多人的心情。如今游戏里的很多情况是多方面造成的，但玩家如何去玩游戏是最重要的。这是一次独特的中国式远航，可是如果能以香料岛的开辟为契机，肃清游戏环境，相信中荣手中的“大航海”依旧能保持繁荣。毕竟我们都承认，《大航海时代Online》是一款好游戏。

▶深度关注

Web Games二三事

这一年来最受关注的游戏类型，除去层出不穷的第一人称射击之外，就要属数不胜数的各种网页游戏（Web Games）了。如果说一年前的市场上还是OGame一枝独秀，那么现在绝对进入了百家争鸣的时代。是什么让完全没有画面可言的网页游戏成为万众瞩目的宠儿？网页游戏能否取代现有的网络游戏主宰市场？产业的高度总是令人敬畏的，以下仅仅是一个普通网页游戏玩家的闲言碎语。

■北京 帕林

如果我们把任天堂的成功比作平民的胜利，把PC游戏起步的初期称为精英的胜利，把网络游戏的流行看成中国特色的胜利，把《魔兽世界》的一炮走红比作宅男的胜利的话，那么网页游戏的风靡最恰当的比喻自然是上班族的胜利。

网页游戏，神奇的普及性

什么人会需要这种随时随地可以玩而又表现力极差的游戏？学生？明显不可能。学生时代可是体验游戏乐趣的黄金时期，怎能有些许折扣！无业游民？明显网络游戏更适于打发时间。因此，留给网页游戏的空间就在于经常要在几台不同的电脑上上网，平时有时间需要打发，但又不能打开动辄数百兆的游戏运行的人们。很好，我们将目标锁定在了公务员、国企员工乃至工作不太紧张的上班族身上。实际上，再算上那些每天用手机登录网页管理游戏的人，这个群体还可以更扩大一些。

国内官方、非官方的OGame专题站都很繁荣，显示了这款游戏强大的生命力

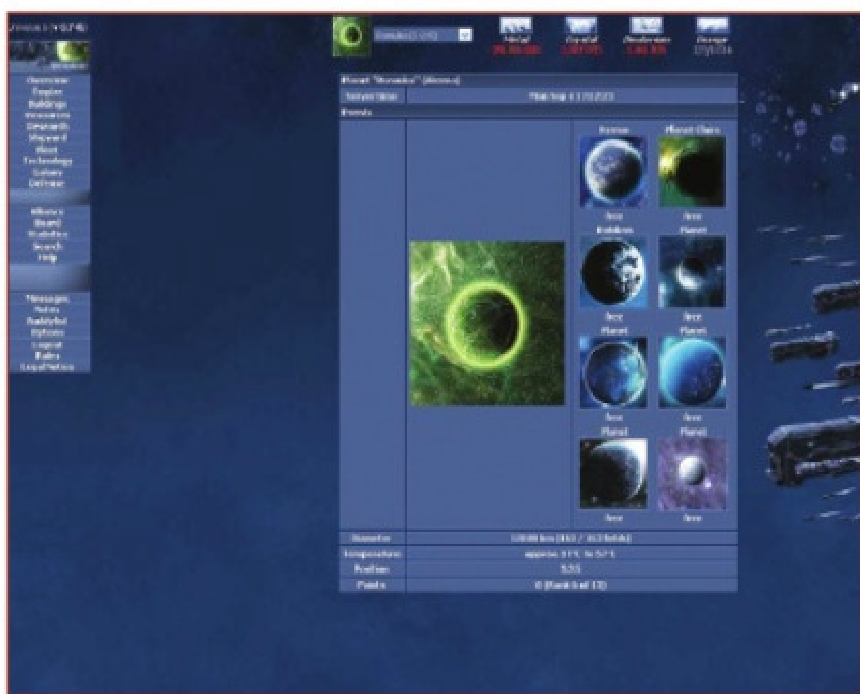
可是，如果你在一年前告诉我，网页游戏将会成为网络游戏的新热点，那还是令人不敢相信。因为作为一名以游戏相关工作为职业的人，我可以深刻地理解核心玩家和轻度玩家的区别。在国内，仅仅在一年前，网页游戏还是一个小众圈子里的东西。当时，谈论网页游戏的，大多是一些核心游戏玩家或者IT、游戏业内的从业人员。他们有机会接触到一些国外的网页游戏产品，并把它们介绍到了国内。对这些喜欢游戏的精英人群来说，他们起初把玩网页游戏当作一种有趣的体验，并且一定意义上也是这些人“高级玩家”身份的象征。如果你有机会去一个网页游戏的讨论区，特别是去一个策略游戏的讨论区，那么里面弥漫着的“学术气息”一定会令你窒息。

但实际上，网页游戏从一个平台游戏的角度给自己做了一个有趣的包装。那就是当更广泛意义上的人群开始接触它时，简单的界面、方便的操作给那些曾经视同类PC游戏为畏途的人一个深刻的暗示——它不过是一个很简单的游戏而已。这种强烈的心理暗示有时会起到明显的效果，可以让一个从来没有接触过此类游戏的人慢慢熟悉那些复杂的计算公式，然后娴熟地主宰整个游戏。当然，如果你要说现在在玩网页游戏的主力军，都一心扑在那些经典的策略类游戏上也很不现实。国内的游戏开发和运营商在这方面做了十分有趣的工作，那就是将大量MMORPG形式的网络游戏，改编成了更为简便的网页游戏。当年，猫扑推出《猫游记》的时候，



《猫游记》的宣传语仍旧是“无端网游”，它似乎喜欢和网页游戏这个名字保持一定距离

宣传的重点就是“没有客户端，用浏览器就可以玩”（但却将之称为“大型网络游戏”）。因此，与其说有大量的闲人投入到了网页游戏的洪流，倒不如说他们不得已投奔了一个简化的网络游戏世界。在这些看似简陋的游戏里，同样有《征途》，同样有《魔兽世界》。



OGame类的网页游戏同时具有两个特点：界面的简单性和内容的相对复杂性

一款游戏的两种面目

当然，不同的工作紧张程度也会不同，每个人的爱好也极为不同，因此网页游戏也产生了各种不同的分化。和大多数国产的RPG类网页游戏不同，国外的网页游戏真正照顾到了不同人群的喜好。在国内，最休闲的就要数网上围棋、网上象棋、网上军棋这种东西。本质上，这就是联众或QQ游戏。但正是由于它只是一个浏览器窗口，使得很多穷极无聊的人可以在不被发现的情况下度过了很多“有意义”的时光。而对那些有特殊爱好的人，主题游戏则是他们的最爱。例如一款叫作FreeKick的足球网页游戏，实际上就是一个网页版的足球经理。每个星期只要调整好训练计划、比赛战术和俱乐部财政，你就可以坐等比赛结果了。很明显，这是那些由于工作无暇耗费大量时间进行足球经理游戏的玩家们最好的替代方式。

相对最复杂也最为成熟的网页游戏则属于文明建设类。其中最突出的代表就是网页游戏的标志性作品——OGame。在这类游戏中，你要建设各种设施以增加资源的出产，研究各种科技发展新的武器，最



网页游戏的综合网站林林总总，其中发布的许多游戏都与知名单机游戏有关

后利用坚船利炮敲开对手的家门。这种类型的游戏，其深度和所需的投入程度绝对和真正的大制作游戏不相上下。实际上，即使EVE Online完全改编成一个网页游戏都完全没有问题。网页游戏虽然看起来没有其他游戏那么富有生气，但实际上其类型之丰富绝不亚于任何依赖独立程序完成的游戏。

就以OGame为例。在这款游戏中，我们可以找到很多PC策略游戏《银河文明》中出现的要素。在游戏系统方面，两款游戏都采用了经典的“4X”方式——玩家们要不停地在探索、扩张、研究和战斗之间做出平衡。而之所以这两款游戏都受到了玩家们的好评，也就是因为它们将这4个元素调整得非常平衡，不存在所谓的垃圾内容。而两款游戏的科研、部队生产方式、信息战运作方式等都极为相似。即使我们将这两个作品当成一个作品的不同平台版本其实都不为过。但对前者而言，其受众——广泛的上班族群体却让它的普及达到了前所未有的程度。

商业化的难度

做游戏总要赢利，现在看起来网页游戏的盈利点主要是两个。一是普通的广告收入，二就是免费网游的付费增值服务。比如说你购买之后可以获得更直观的界面，在一个屏幕上完成所有操作；可以开启度假模式，在此期间不会获得资源，也不会被攻击，诸如此类。虽然付费会有些优势，但也不至于影响到平衡性。因此，目前为止看起来运转还算正常。根据目前的情况来看，一款网页游戏的衰落唯一的可能就是因为运转时间太长，失去新鲜感。很显然，网页游戏的制作者还应该在游戏的不断扩展和丰富上多费些心思。

被引入国内的网页游戏，最重要的问题也在于收费功能的把握上。过多的付费优势会让大量玩家立即放弃游戏，而太少的优势则让人没有付费的动力。这在国外的成熟市场中可能不是问题，但对国内玩家两极分化明显的市场格局来说，绝对很棘手。在国内运营商看来，网页游戏开发周期短、开发人员少、不需要大量资金投入，这对他们来说就像不花钱就能办成事一样，许多新组建的开发组都是用开发网页游戏来“练练手”。从我们普通玩家的角度来说，这样的结果很可能在趋利的同时会产出大量质量不佳的网页游戏产品。

在国内，各种网页游戏平台也建立了起来，人人都想成为网页游戏的“门户”

我看到一位国产网页游戏团队的策划，在自己的博客里拼命宣扬一个观点：网页游戏的义务就是要使出吃奶的劲隐藏自己，让它的用户能够方便地躲避老板的眼睛，而对游戏创意他却很少提及。躲避开老板很重要吗？你我只能说，网页游戏在国内还有很长的路要走。

两种面目：OGame和《银河文明》的类比

在OGame中，整个宇宙被分成了若干个星系，每个星系中又存在着若干行星。玩家的游戏过程，就是要从自己的起始星球开始，逐渐对其他行星进行殖民，从而让自己从一个刚刚迈入宇宙的弱者演变成一个庞大的宇宙帝国。每个星系中的行星由于距离恒星远近不同，自然也会各有特色。

在OGame星系和星球的两级系统中，每颗恒星都固定拥有12颗行星，从内到外能量产出逐渐减少，而重氢产出则越来越多。星球的大小也有规律，必然是位于中等轨道的星球庞大，而内侧和外侧的普遍较小。《银河文明》中，每个恒星系的行星数量则不固定，通常同一星系内的行星大小和类型都比较近似。在实际游戏中，OGame的玩家由于只知道这样一个大致的规律，因此会依据自己的需求选择性地进行殖民。而《银河文明》的玩家直接就可以知晓星球的类型和大小，因此在殖民时更有针对性（当然，相对探索的感觉就会差了一些）。

科技方面，两款游戏的科技都是分出几个大类，每次研究都有等级的提升，而不存在《文明》中那种每类科技拥有单独名称的设计。在这两款游戏中，每个等级的科技都会为你按比例提供更多的伤害加成或防御加成。除此之外，所有的部队和防御炮台都拥有制造的科技前提，需要某几项科技达到一定等级。在《银河文明》中，由于整张地图上势力数目不会超过8个，因此，玩家一般都会首先进行殖民扩展，然后再逐步提升自己的科技水平。而OGame则是一个开放的环境，有成千上万个玩家在同一个宇宙中同场竞技。再加上殖民船业需要较高的科技水平，造成玩家们通常都会闷头发展主星，然后在短时间内迅速提升科技水平展开殖民行动。很显然，平台的不同造就了两种不同的游戏方式。

总的来说，从EVE Online的界面和技能升级方式上，你也很容易发现一些策略类网页游戏的影子，也许它本来就该有一个网页版

战斗方面，由于OGame的战斗无法人为操控，游戏中设计了复杂的战斗公式模拟大规模战斗的过程和结果，其中甚至包括了能量护盾和击中弹药库瞬爆的设定。后期的战斗更是上万艘舰船出动的壮观场景。而《银河文明》中，战斗基本还被限制在几十艘舰船之内的规模，而且由于着重于个体战斗，游戏中更多体现的是转弯速度、火力等要素；船只不具有护盾，也没有其他有趣的战斗设定。

总体来说，OGame和《银河文明》采用了几乎相同的游戏机制，因此游戏的流程和概念让人感觉极为相似；但是不同的平台和大相径庭的参与人数，使得游戏的感觉产生了差异。某种程度上，OGame虽然不具画面直观性，却有它独特的长处。

▶快言快语

在竞技场锦标赛大门外

当暴雪娱乐宣布设立《魔兽世界》竞技场锦标赛时，它是否意识到或者是否在乎中国玩家的情绪呢？暴雪娱乐或第九城市在什么“关键性问题”上无法逾越，使得竞技场锦标赛无法向550万国服玩家敞开大门？这一切似乎都不会有答案，直到国服真正可以被接纳的那一天。而我们宁愿相信，这扇目前还虚掩着的大门不会真正向中国大陆地区玩家关闭。

■北京 Trohs

暴雪确定要设立《魔兽世界》竞技场锦标赛（World of Warcraft Arena Tournaments）的消息正式传来是在2月份。当时，网络上刚刚呼吁过中文PTR的玩家似乎还无法接受这样一个事实。因为在世界范围内，只有中国大陆地区玩家被排除在此项赛事之外。

两个竞技场锦标赛

暴雪的这种新形式锦标赛，采用在特殊服务器上直接建立70级角色的方式进行，玩家在创建角色时可以直接穿着顶级史诗装备，这样就保证了公平性，让玩家可以专注于战术策略的应用。这项比赛有一个庞大的初赛阶段，欧洲、韩国、北美和中国台港澳地区的服务器会举行两轮线上资格赛，每轮持续6周，并收取每位玩家的入场费。参赛队伍在各赛区的锦标赛服务器上进行3v3比赛，每轮前4名队伍进入地区决赛。每地区的优胜队伍将获邀参加全球总决赛，这里面最诱人的地方就是，即使是地区决赛的总奖金也超过2.7万美元。



卢湾体育馆外，等待入场的全国挑战赛观众排起长队。而竞技场锦标赛还需要等待多久？

竞技场锦标赛的设立，可以说让暴雪把《魔兽世界》竞技化的企图暴露得更加明显，尽管暴雪嘴上并不认同这种想法。暴雪总裁Mike Morhaime的说法是，电子竞技是如今网游中最令人兴奋的内容之一，竞技场锦标赛和专用服务器的设立，是为那些精力主要集中在《魔兽世界》竞技方面的玩家提供另一种选择。

就在暴雪宣布这个消息时，由第九城市组织的“首届《魔兽世界》竞技场全国挑战赛”正进行到最后的阶段。3月16日，九城在上海举办了这次赛事的总决赛，无论从比赛的影响力还是比赛的组织工作、现场的气氛来说，都是近年来筹划得最好的网络游戏活动之一。在赛后的发布会上，获奖选手被问到“和世界水平相比中国玩家的水平如何”，这是个很尴尬的问题，因为这两次赛事目前看起来还属于两个完全不同的体系。

何处寻真相

暴雪在公布此次比赛参赛地区时，并没有简单地采用排除法，只是列出了目前为止确定可以参加这次比赛的运营区域，但是很明显，只有中国大陆地区玩家被排除在赛事之外，这让许多已经对暴雪不满的人十分激动。消息传出后，国内某知名游戏网站发起了一个万人签名抗议活动，该网站论坛里的签名贴，短短几天内已经被回复了250多页。暴雪看起来十分重视这个问题，向这家网站来函，其中提到，“我们也非常希望能让中国大陆玩家参与到本次锦标赛中，然而在本次比赛开始之前，还有一些关系到中国玩家参与的关键性问题没能得到解决”。



比赛的高潮时刻，暴雪娱乐公司大中华区总经理Michael Fong（左）与九城副总裁沈国定（右）看上去都很开心

这个回答可以说极为官方，而“关键性问题”究竟在何处，暴雪也不想进一步提及，这给愤怒的中国大陆玩家提供了很多想象空间。在许多人看来，影响中国大陆玩家参赛的还是一些客观因素。如参照WCG世界总决赛的先例，提出暴雪因害怕中国选手签证被拒而作出此举。但说实话，之前还从未听说过因为害怕就不办比赛的先例。还有人提到，暴雪可能是对九城打击作弊行为不力，而给九城一个“教训”，其理由是，比赛消息公布没几天，九城就开始重拳打击利用Bug不当获利者。但这样的猜测中也很难排除巧合的成分。很多人也提出一种担心，那就是中国大陆玩家长期以来给其他地区玩家和暴雪造成了一种负面印象。理由是，许多中国大陆玩家去北美官方论坛“诉苦”，得到的却是挖苦和嘲笑，有人甚至直接回帖说：“你们不要再打钱和盗号了。”但是，暴雪是否真正舍得抛弃约占世界注册用户一半的中国大陆地区呢？

有人提出一种很现实的可能，那就是暴雪和九城就架设竞技场服务器的问题无法谈拢。针对这个问题，一些九城工作人员私下给出的解释是，竞技场服务器存在网通和电信互联的障碍，可是如果仔细想想，这样的解释也并不能令人完全信服。大家应该注意到一个很有意思的细节，在3月16日的竞技场全国挑战赛决赛上，包括暴雪联合创始人、执行副总裁Frank Pearce在内的暴雪高层人士不仅出席活动，而且在赛后还和中国玩家进行了3v3表演赛，可以说规格相当高，气氛也相当融洽。这里有一个因和果的无责任猜测：九城的赛事是暴雪在排除中国大陆玩家后一种高调的补偿，还是暴雪了解到九城的赛事计划后有意回避了中国大陆市场？

其实，竞技场锦标赛就像是个围城。在美服上，许多人因为有报名费的门槛对参与赛事并不踊跃，而中国玩家则声嘶力竭地抗争着。没有什么，只是想要一个说法而已。



山雨欲来风满楼
——解析DOTA新版本的改动

■ 陕西 Kim_TaeHee

2008年初，DOTA地图的版本号终于更新至6.5x；3月中旬，玩家翘首企盼的6.51中文汉化版也新鲜出炉。相信每个DOTA爱好者初次见到近几个版本的Changelog时都会惊讶，因为在冗长的更新说明中，除了惯例的修补Bug与平衡性更新以外，那些曾经只停留在纸面上的大胆设想都成为现实，而这其中又以跳刀、假腿、空瓶、风杖、羊刀这些出镜率极高物品的大幅度修改为玩家所关注。甚至有声音说DOTA失去了一贯的严谨，玩家们对游戏版本的选择也出现了分歧。到底6.5x系列大量足以影响游戏风格的改动是好是坏，就让我们仔细解读新版本带来的变化。

一、一切为了竞技——DOTA的发展趋势

DOTA依托于《魔兽争霸Ⅲ》庞大的玩家基础，近两年已积累了足够人气，像ESWC与ESL这样的大赛与团体都向DOTA伸出了橄榄枝，各类线上线下比赛如火如荼。但DOTA发展到这一步却出现了瓶颈，那就是比赛长度的拖沓。一般来说1个小时就已是电子竞技的极限，而DOTA缓慢的游戏节奏与偏于防守的风格，经常将比赛拖入90分钟乃至更长的时间。加之阵营间的差异与不同大赛使用的游戏模式，往往无法靠一局游戏来决定胜负，一次晋级赛就需要数个小时，这无论对选手还是观众都是一种煎熬，推广DOTA受到了阻力。所以DOTA从6.3x到6.4x其间大刀阔斧的改革，无不是在加快游戏节奏上做文章。先是空瓶与投石车的加入，削弱反补；再有防御塔不再回血，到后来Roshan与复活盾的彻底重做，一局DOTA的游戏时间成功地精简到60分钟，而时间上的减少并不以牺牲游戏质量为代价。在6.50之后的改动里，我们仍然可以看到作者IceFrog力图使游戏变得更加紧凑，但这已不是现在与未来一段时间调整的目标。从笔者截稿日已发布的6.50与6.51来看，这次的改动集中在平衡鸡肋技能与优化物品，新版本DOTA的重心又回归到丰富比赛内容上。由于改动条目比较繁杂，限于篇幅笔者将挑出最具代表性的进行分析（文中所用改动取自6.51）。

二、新的契机——对竞技DOTA的推动

新版本对正式比赛的影响是翻天覆地的，对6.4x时期千篇一律的空瓶+跳刀做出了大幅度修改，智力系物品的重做也会让大赛的规则作出响应和调整。这是一次契机。我们可以回想6.37时期TPD战队成功发掘刚背兽的潜力而异军突起，到后来6.41时SK依靠影魔独蝉联桂冠，以及现在VP对跳刀深刻的理解独领风骚，这次改动注定对每个队伍都有非同寻常的意义。

1.跳刀

科勒的匕首：最大闪烁距离由1000上升至1200，冷却时间由25秒上升至30秒，魔法消耗由90下降至75（当受到伤害的3秒内无法使用）。毫无疑问，这是最让玩家们怨声载道的改动，似乎“人手一跳”的时代已过去。其实此次跳刀的修改对于团战先手英雄的影响并不大，猛犸与影魔之类需要位置的控场与AOE依然可以将跳刀作为首发，跳刀的削弱只在于逃跑能力。可以预见的是，将会有非常多的冷门英雄由此走向前台，DOTA比赛里可以见到更多新面孔。



神牛这样的先手英雄不受新版跳刀改动影响　　受到攻击时跳刀会变成禁止图标

2.魔瓶与神符

魔瓶：价格由700下降至600，使用时不消耗魔法；装完神符后瓶子会装满水，每次恢复135点生命值，70点魔法值。

神符：加速神符45→30秒，回复神符45→30秒，镜像神符60→75秒。单纯从数值上来讲，装神符的魔瓶比之前恢复能力更强，而神符持续时间的减少更提高了魔瓶的性价比。所以此次魔瓶与神符改动对GANK系的英雄影响不大，魔瓶的削弱在


魔瓶对lina这种gank主力依然是必备品

于逃命与追击中的紧急回复，对玩家的判断提出了更高要求。就比赛来说，原本就兵戈不断的河道会因为神符而更加激烈。

3.智力型装备的崛起

此次改版新加入了2个智力属性物品，并完全重做了羊刀。飞杖主要是没有了使用次数限制与额外增加20点的移动速度，总体上来说智力系装备大幅度加强。

羊刀（重新制作）：需要神秘法杖（2700）+极限法球（2100）+虚无宝石（875）=5675；+35智力，+10力量，+10敏捷，提高200%魔法恢复速度；妖术（主动技能），将敌方英雄变羊，持续3.5秒，施法距离800，冷却时间20秒，魔法消耗100。价格上比改动前前贵500，合成因为有了2个大配件而不再平滑，伤害输出也减少，加上新物品紫怨的加入与风杖的增强，羊刀的出场率肯定会受到影响，不过在限制物理dps的功能上它依然无可取代。

紫怨（新物品）：需要3根空明杖来合成（价格1675×3=5025）；+20智力，+40攻击力，+30%攻击速度，提高225%的魔法回复速度；灵魂燃烧（主动技能），禁魔5秒，并在其间受到20%额外伤害；施法距离800，冷却时间25秒，魔法消耗200。比起羊刀，新物品紫怨在己方已有控制技能的情况下明显更好，价格更便宜，合成非常平滑，几乎是为单体伤害输出的法师（例如火女与宙斯之类）量身订做，大赛的规则对队伍中紫怨的数量做出限制只是时间问题。

希瓦的守护（新物品）：板甲（1400）+神秘法杖（2700）+配方（600）=4700（可拆分）；+30智力，+15护甲；霜冷光环（被动），降低1000范围内敌方25%的攻击速度；极寒冲击（主动技能），对750范围内敌方造成200伤害，降低40%移动速度，持续4秒；冷却时间30秒，魔法消耗100。乍一看这个物品平淡无奇，价格也贵，亮点其实在极寒冲击的效果可以叠加于有效范围上，40%的群体减速不管追击还是撤退都能得心应手。如果队伍机动性不足或清兵能力弱，那么这个新物品便可派上用场。另外，其CD 30秒刚好与刷兵时间相同，中后期一个法师的2个普通技能清兵会打到剩一丝血，希瓦的守护刚好可以将大量红血小兵钱拿到。


紫怨的禁魔对遏制后手技能有奇效

纵观新版本DOTA将会对比赛的影响，比赛中法师们的装备路线将更加多变并且后期能发挥更大作用。跳刀的改动将使曾经无人问津的英雄受益，魔瓶的优化会让比赛更充满悬念，比赛会越来越好看。

三、百家争鸣——对路人游戏的展望

对于DOTA世界中为数最多的普通玩家来说，他们没有专业选手日积月累的意识与精确到毫秒的判断力，所以最吸引人的还是那些能让游戏过程更顺利的改进。

1.配件降价，平滑配方

之前很多版本都有关于价格的细微调整，不过这次涉及降价的配件与配方有近10个。其中降价最多的有振奋宝石（2100）、极限法球（2100）、神秘法杖（2700），都是比原来价格下调200元，购买起来更容易。配方改动后的物品合成更加平滑，这其中影响较大的有隐刀与金箍棒。前者虽然价格贵了，但性能的增强让其性价比凸现；后者在价格不变的前提下改动了配方，令其爆发力更早。


高能量血精石的超强回复能力犹如移动泉水

2.回复型物品的全面加强

回复型物品此次的改进算是异军突起，曾经让玩家所诟病的坚韧球、林肯法球、血精石在这个版本得到了质的提升。这些物品可以极大提高在前线的持续作战能力，是普通玩家非常关注的，所以我们把它们3个拿出来评比其优劣。

坚韧球：这是后面2个物品的配方之一，讨论它的目的是评判坚韧球适不适合做第一件回复装备。之前版本的坚韧球性价比很差，很多玩家都喜欢将其作为配方的最后一个购买，不过这个版本提高了回血与回魔（均25%），还有3点攻击力的提升。让我们将其和魔瓶的回复能力作一下对比。魔瓶按2分钟接一次神符计算，可以回复405点生命和210点魔法；新版坚韧球同样的2分钟可以恢复600点生命与350左右的魔法（智力按中前期的30点估算），虽然不具备空瓶短时间回复的爆发力与控制神符的能力，但稳定性显然更好。而且随着游戏的进行和等级的提高，回魔速度会越来越快，可以方便地合成其他物品。所以在压力不大的情况下，如果后期要合成进阶物品，坚韧球现在很适合第一个购买。

林肯法球：在之前版本降价的基础上再次降价，法术抵挡（被动技能）的冷却时间从60秒下降至20秒。这是个什么概念？一次中等规模团战的持续时间大概就是20秒，林肯法球可以在开战的一刹那抵挡一次指向型控制技能的威胁。在战斗收尾阶段如果形势不利需撤退时，可以帮助抵消对方释放的眩晕与减速。林肯法球虽然存在被对方用手动法球破解的风险，但在痛苦之源与末日使者等这类带指向的强力控制技能下，其仍然是性价比最高的物品。

血精石：曾经的血精石可以找出100个理由不用它，但随着近几个版本的不断更新，俨然已成为潜力无比的宝物。现在血精石的属性是：回复生命值+6/每秒，魔法回复速度+200%，每点能量增加2点生命值和魔法，被动技能救赎没有更改。这意味着如果能攒到3点能量的话，其回血速度就已经超过游戏最高的魔龙之心（11点/秒）。血精石能量带来的回魔是与智力无关的直接叠加，所以对于本身智力成长不高的耗魔英雄是个好消息。

相比之后一目了然，如果不喜欢频繁Gank与游走的话，坚韧球很适合作为第一个配件，而且越早买越受益。近战英雄可以合成狂战斧，能拿到人头的英雄可以早早合成血精石以积攒能量，需要持续释放技能的英雄可以合成林肯法球保证成功


野怪的改动使点金受益更明显

率，控场与AOE更可以后期合成刷新以取得翻倍效果。

3.野怪与点金手套的配合型改动

野区生物一直是DOTA改动较少的地方，新版本不但新增了数组高级野怪，更将近卫和天灾的初级小野怪多样化。另外修改了野区AI，打野怪更容易。与野区相配合的是点金手套的增强，现在可以对6级生物使用，配合新加入的3组大型野怪，在野区遇到高级野怪的几率高了不少。这意味着使用点金手套能每100秒带来近200元的额外收入，越早合成收回成本的时间越短，推荐有DPS潜质的英雄将点金列为先发物品。

对普通玩家来说，更便宜的装备可以减少单调的打钱时间。当然，热衷于神装的玩家更可以尽情发挥，回复物品的提升使英雄可以将更多的时间用在前线上。对于接触新版本的玩家推荐合成物品前检查合成配方，按着经验买配件很可能会吃亏的。

四、值得注意的一些细节

1.DPS套装的强势

DPS一直是DOTA玩家热衷讨论的话题，因为依赖装备与等级的缘故，老版本DPS真正爆发往往需要40分钟甚至更长的时间。由于新版本出装备更容易，所以这个时间会明显缩短。加上DPS装备越来越丰富，除了一个新物品外，这次对之前相对较弱的几个DPS装备进行了提升。所以，下面除了介绍新物品外，还挑出备受关注的对剑与隐刀来分析其不同之处。


新食尸鬼王臂章的爆发力十分惊人


拥有隐刀的影魔绝境中反杀

食尸鬼王的臂章（新物品）：铁意头盔（950）+加速手套（550）+攻击之爪（650）+配方（700）=2850；+9攻击力，+5护甲，+15%攻击速度，+3点/秒生命恢复；邪恶之力（主动技能），+31点攻击力，+10%攻击速度，+25力量，-30点生命值/秒，冷却时间10秒。为了便于理解，做个比喻：这件装备很类似于七伤拳“先伤己，再伤人”的行为，以每秒损失30点生命值的代价换来额外的属性提升，生命值最少扣到1，但不会死亡。除了增加瞬间的爆发力外，臂章开启的瞬间带来的额外475点生命值，也是冲锋陷阵与逃跑的救命稻草，释放得恰到好处的话将威力无比，如果对形势判断不清的话就很可能自残了。具体来说，推荐力量英雄与爆发力的贫血DPS使用。

对剑（仅列出更改过的属性）：+14点攻击力，+14%攻击速度和移动速度，14%几率残废（法球）。移动速度由之前的10%上升至14%，以一个普通英雄300的移送速度装备假腿（+65移动速度）算，新版对剑比老版本可以多14点的额外移动速度。DOTA玩家都知道多跑这么一点距离意味着什么，法球几率的提升也使那些为挑选法球而徘徊的DPS们坚定了选择。

洛萨之锋：欢欣之刃×2（2000）+大剑（1400）+卷轴（650）=4050；+21敏捷，+21攻击力；疾风步（主动技能），进入隐身状态，+20%移动速度，持续9秒，冷却时间17秒，魔法消耗50。在跳刀被削弱之后，隐刀出场几率必定会大大增加，加上属性的提升与疾风步效果的增加，对那些没有近身技的近战DPS是绝对的诱惑。再加上平滑的合成路线，这个曾经被认为鸡肋的物品真正迎来了春天。

比起这些装备的改进，新假腿优秀灵活的性能也可以使DPS早早加入战场。这里有一个小技巧，使用魔瓶时可以将假腿属性换为敏捷，用完之后换为其他属性可以提高回复效果。

2.天灾地形的优化

老版本的天灾中路和近卫下路可以靠引野怪控线是大部分玩家都知道的，这个版本对天灾地形做出了重大调整。天灾中路现在已无法拉野怪，而天灾上路也与近卫下路一样设置了拉野怪点，这样一来地形更加平衡与合理。天灾野怪区内部也做出了重大调整，在3组中级野怪中间新开了一个口，树木的增加使近卫需要更多的眼睛才能获得这里的情报。


新增的路口让天灾野区危机四伏

3.新的指令与统计数据

新版本增加了数个个人命令，使游戏过程更加方便。例如：-swapall，向所有人提出交换英雄的请求；-apm，显示所有玩家的APM；-clear，清除屏幕上的信息；主机可以使用-afk来查看玩家不操作的时间；-kickafk，可以踢掉10分钟没有操作的玩家；-cs命令也显示打野怪的数量。从各种细节可以看出，DOTA作为一个竞技游戏会变得越来越合理。


详尽的比赛数据已能满足直播的要求

这次的版本有一个新的统计数据，在原有的杀/亡两种数据之上新加了助攻统计，从助攻榜上我们可以看到参与战斗与协助队友最多的玩家。归根结底，DOTA的精髓并不是英雄PK，团队策略才是游戏方向。

鉴于6.5x版本的大幅度改动，短时间内大赛不会采用新版本。虽然现在有不少玩家抵制新版本，抵制大改动，就连IceFrog团队也表示新的稳定联赛版还需要一段时间。但通过本文相信读者可以看出DOTA是在向着更好更平衡的路上走，适应与接受新变化不也是游戏的一部分么？



Assassin's Creed

■北京 Commando

为什么要玩这款游戏

没错，这可能是你今年看到的画面最为优秀的游戏了，育碧工作室成功地构建了一个世界，并让玩家在这个美妙的世界里流连忘返。

我已经无数次说过类似的话，但现在我仍然要重复这个论调，如果不考虑到剧情的重复性，《刺客信条》可以称得上是一款完美的游戏，可惜，拙劣的任务设计毁掉了它。在游戏中，你将不得不时刻提醒自己容忍那些似曾相识的游戏感觉，这实在让人不太舒服。

但除此之外，我们真的很难再找到什么缺点，或者说，即使这款游戏有如此大的问题，但它在其他要素上的完美表现仍然值得你好好玩上一玩。在大马士革的街道上游荡，穿梭在耶路撒冷的教堂穹顶，感受游戏里无处不在的历史氛围，享受华丽的跳跃和刺杀……是的，你应该玩玩这款游戏。

我的眼前一片朦胧。

“嘿，我刚刚救了你一命。”

说话的是一个老头，这家伙穿着白色的衣服，和这个屋子里的气氛很搭调，没错，这里让我感觉冷冰冰的，不像医院，倒像个什么研究机构。

我为什么出现在这里？他们为什么要对我这样做？

“你现在的感觉应该还不错。我叫瓦伦，瓦伦·维迪克，今后的这段日子里你会经常看到我的。”老头看着我补充道。

“你们是谁？你们绑架了我？还把我绑在这台鬼东西上？”

“我可以向你介绍一下”，老家伙看着我，“这个装置叫安尼慕斯（Animus）。”

“但我根本不认识你们，为什么要把我绑在这个……鬼东西上？”

“因为你有我们需要的情报。”

“情报！你难道想要知道怎么调马蒂尼吗？我只是个在酒吧打工的服务生！”我再也无法控制自己的情绪，我当然知道对他大吵大叫没什么好结果，但这又有什么所谓呢？

“别这样，我们知道你的过去。”

这话可着实吓了我一跳。他们怎么可能知道我做过的那些事情？

“没错，我们知道你是谁”，瓦伦继续说下去，“你刚才做的事情我们都能看到，没错，你是一名刺客，或者说，曾经是一名刺客。听着，我们要从你的记忆中得到某些……很重要的东西，你要帮助我们。”

“我不是个刺客”，我反驳，“而且以后也不再会是个刺客。”

“别有侥幸心理。”他的语气变得有些轻蔑，“我们调查过你的过去，没错……看上去你最近的处境可不怎么好。”

这个混蛋，他知道我最怕什么。

“那么你们要我怎么合作？”

“简单得很，你躺到这台机器上来，我们给你下指令，你听从，就这么简单，等到我们找到想要的东西后，我们就两清。”

“你是说刚才那个莫名其妙的幻境？我不会再回到那里去的。”

“你要明白自己的处境，听着，如果你不和我们合作，我们可能会用激

精品 8.5

大众软件游戏评价 POPSOFT

制作	Ubisoft Montreal
发行	Ubisoft
类型	动作
语种	英文

文化包容性：8.0　上手精通：9.0
画面：9.5　音效：9.0
创新：7.0　剧情：8.0

烈一些的手段，我们能够强制让你进入昏迷状态，然后找到我们想要的东西，不过得到东西之后，我们就不太会在乎你的处境了。所以说，你最好还是和我们合作，米勒斯先生，或者，我该叫你‘牵牛星’？”

好吧，看上去我没什么可以选择的，他们可以让我莫名其妙地来到这里，而且还把我绑在这个鬼东西上。如果我认为我的敌人就只有这个老家伙和旁边的那个漂亮护士，那就真的是大错特错了，现在我只能先顺着他，待机求变。

“很好，朋友。”瓦伦看到我似乎放弃了抵抗的想法，看上去非常满意，“我向你介绍一下这项伟大的科学成就，我从30多年前就开始研究人类的记忆。知道吗，小朋友，我们每个人的脑子里拥有的不仅仅是本身的记忆，而且还携带着祖先的回忆，这些回忆通过DNA序列一代一代延续下来，这是多么奇妙的事情。”


很难想象当年穿着如此华丽

他停顿了一会，手里调整着按钮继续说下去：“也许你知道，人类的基因组序列包含了超过30亿条单独的DNA成分，到现在为止，我们只知道其中3%的成分是做什么的——换句话说，我们对剩余的97%一无所知，祖先留给我们的回忆就包含在这剩余的97%里。在个体生命中曾经经历过的重大事件，将会通过DNA储存在后代的记忆中。所以我研制了安尼慕斯，这台机器，它可以直接作用于你的大脑，我们将把你放置在你祖先的记忆场景中。”

“你很幸运。”一直在旁边的护士忽然插进一句话。

“她叫露丝。”瓦伦向我介绍。

露丝没有理睬我望向她的探询的目光，而是自顾自地讲下去。

“我们要找的东西存在于你的祖先——公元1191年著名的刺客牵牛星的记忆里。你并不是他的唯一后代，事实上，我们找到了几个人，他们和你都有同一个祖先，但非常遗憾的是，他们都没能接近牵牛星的记忆，而且最后的下场也都不怎么样。”

“这是什么意思？”

“你的同步感应值很高，米勒斯”，露丝俯下身来，把脸凑近我，“比其他人的都高，你是个忍耐力相当强的家伙。不过这也是你的问题所在，我们不能强制你接近牵牛星的记忆，那样的话可能会引发一些意外，呃，你也不想有什么意外发生吧。”

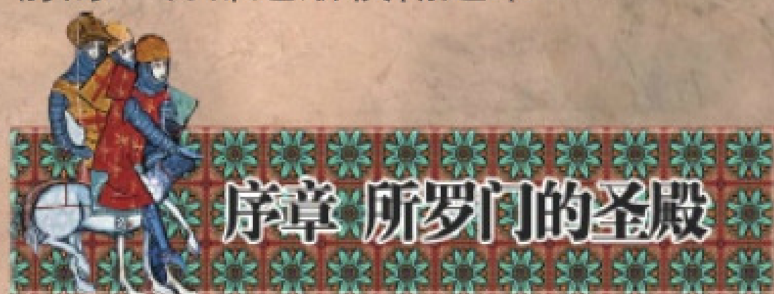
我用眼神告诉她，我不想有任何意外发生，最好的解决办法就是现在把我放开，让我离开这个鬼地方。

但她没有理会我，仍然说下去：“我们不能让你直接接触牵牛星的核心记忆，所以你必须从一些片段入手，一步步走下去，直到得到我们想要的东西，明白了吗？”

明白什么？我一点也不明白，但接下来她就走到我身边，开始伸手调整旋钮。

“我们先从那段记忆开始，准备好，你马上就要和祖先重合了。”

白雾又一次笼罩在我的眼前，面前的一切都逐渐模糊起来……



序章 所罗门的圣殿

“牵牛星，你不必对这个可怜的老人下手！”

在玛利克说出这句话前的几秒钟，我刚刚把剑刃戳进一个工人的颈部。这个可怜的老东西运气不好，他本不应死。

“真是一次完美的刺杀！”

身后的另一名杀手发出被压抑着的赞叹，我努力地搜索自己的记忆，没错，这个小子叫卡达尔，是个刚刚加入杀手组织不久的新手。

“这不是靠运气，是靠千百次的艰苦训练”，我冷冷回答他，“努力

操作简介



《刺客信条》最早出现于游戏机上，因此按键设置带有相当浓重的游戏机操作风格。除了键盘的“A、W、S、D”用于人物行走、鼠标用于视角操作外，还需要用到4个功能按键。此外，《刺客信条》里的人物有两种状态：日常状态及战斗状态。所以，简单计算的话，操作大概有8种组合。

切换日常状态及战斗状态的默认按键为鼠标右键。按下鼠标右键，人物进入战斗状态。

E键：真视之眼，主要用于在人群中分辨目标。通常来说，启用真视之眼后，会看到刺杀目标周围笼罩着黄色光芒。

空格键：在日常状态下为“伪装”。当在游戏中看到列队行进的僧侣时，玩家可以操作角色伪装成僧侣加入其中。

空格键在战斗状态下为跳跃/攀爬键。值得提醒的是，玩家只要按住空格键不放，角色就可以自动寻找攀爬点或做出漂亮的跳跃动作。完全傻瓜式操作，相当便捷。

鼠标左键：两种状态下皆为拔出武器。

Shift键：在日常状态下为轻轻推开挡路的市民，而在战斗状态下是揪住目标并大力推开。

此外，F键的作用是锁定目标。你必须先用F键锁定自己准备攻击的目标，之后才能针对被锁定目标进行攻击。

数字键为切换武器。游戏角色有几种不同的武器，分别对应1～5键，可以直接切换。





武器信息
武器信息使用数字键切换。最常用到的武器是弯刀，隐藏在左手袖子里的匕首也是相当实用的武器。

生命值及隐蔽状态
随着游戏进程，主角的生命值会逐渐增加。此外，生命值左侧的黄色圆点表示现在主角仍被敌人注意。

行动菜单
行动菜单能够提示你在目前可以采取何种行动，只有在行动钮亮起的前提下才能采取该种行动。

GPS地图
GPS地图可以指示你在游戏中寻找重要路点。玩家位于地图中央，而其他所有可以触发剧情的关键点将出现在地图上。这些任务点将分别以不同的图标表示（如上图的手状图标意义就是偷窃任务）。此外，地图上将始终标示北方。

学习，总有一天你会接近我的水平。”

“但是牵牛星兄弟，我们应该牢记长老的训诫，阿萨辛的信条，我们手中的武器并非为滥杀无辜而持，我们应该尽量……”

“别说那么多，玛利克，我是行动的指挥，阿萨辛教导过我们，一切皆是虚幻。”

“但你刚刚夺走了这名无辜老人的性命。”

“你要做的就只是听我的指导。”我冷冷地丢下一句话。

我置身于一条幽暗的巷道里，我的手指触摸到冰冷的刀柄，原本纷乱的想法逐渐清晰起来，我现在是牵牛星，阿萨辛组织里的头号刺客，无数达官政要在我的刀锋下丧生，现在我要做的事情是到圣城的废墟中寻找一件珍宝，可是，为什么我会在这里完成这样简单的任务？而且，珍宝是什么？我们为什么要得到它？

我挥去心中的疑问，纵身向前，对于一名训练有素的刺客来说，世界上不存在无法逾越的机关，我们如迅捷的猿猴，快速向前攀爬，令我吃惊的是，要做到这一切相当容易。在我又一次用完美的暗杀手段干掉一名十字军守卫后，我们到达了一个空旷的大厅里。而大厅的尽头就是我们此行的目标。

“就是那个东西？”我望着远处平台上放置着的巨大箱子，那东西正在放射出璀璨光芒。

“传说中的约柜……”玛利克看着远处放光的东西喃喃自语，约柜这东西我听说过，但我并不认为那是真的，说实话，那不过是个传说而已。

正当我们要跳下高台接近柜子的时候，大厅里忽然传来一阵喧哗之声，一个粗嗓门正在指示手下人加固防御，提防阿萨辛组织的偷袭。随着


一名优秀的刺客必然有不错的身手

声音，几个十字军骑士跟着一个高大的家伙走了进来，我认识那家伙，圣殿骑士团的现任团长罗伯特·德·塞布尔，那可是个狠角色，不过我从未把他放在眼里。

“计划有一点小小的变动。”我悄声说，“现在我们走下去干掉这个光头的家伙，然后拿上约柜离开这里。”

“牵牛星，长老对我们说过，不要和赛布尔发生冲突，我们要做的就是取回约柜。”玛利克伸手阻止我，但这家伙在组织里的级别比我低，我为什么要听他的意见？

“这家伙挡在我们和约柜中间，如果我们要拿到约柜，就必须干掉他！”

“杀掉他会引发不必要的流血，你今天已经违反了阿萨辛的两个信条，现在你准备违反第三个信条吗？杀掉他会让组织中其他兄弟丧命！”

“胆小如鼠的家伙！”我压低声音反驳，“我下去干掉他，就这么简单，我是行动的指挥，你要服从我，完全服从。”

说完这句话，我飞身跳下高台，走向赛布尔。

我并没有刻意隐瞒自己的行动，在距离他们十几步的时候，罗伯特发现了我，他望向我，脸上没有惊慌的神色，相反倒带着一点的笑意。

“原来是阿萨辛的小丑们，我之前就得到消息说有骑士失踪了，现在我清楚了。”罗伯特微笑着，“那么，老鼠们，请你们告诉我，你们不再屈身

于黑暗中，反倒光明正大地来到我的面前，你们究竟想要什么呢？”

“你的鲜血！”

我低声怒吼，脚下发力，整个人似箭般冲向我的目标，身旁的玛利克伸手阻拦我，但已经迟了，我已经伸出左手的剑，冰冷的剑锋马上就要痛饮滚烫的鲜血。

但是我迟了一步……

罗伯特一扭身，轻易躲开了我的攻击，或许他说的有道理，阳光下的刺客连老鼠都不如，我被他制住，动弹不得。

“阿萨辛的小丑们，你们完全不清楚你们自己的实力。”罗伯特的胳膊好似铁钳，我完全动弹不得，“我会放你回去，你要把我的话带给你们的组织，圣地没有你们的位置，如果你们还够聪明，那就赶快离开，否则等待你们的就只有死亡。”

随着话音，罗伯特猛一发力，将我扔向山壁，身旁两名刺客兄弟早已和十字军骑士们战成一团，现在我们已经完全处于劣势，玛利克可以帮我拖住敌人，而我才不会愚蠢地死在这里，我要逃出去。

一阵狂奔之后，我已经逃出秘道，来到地面。



马西亚夫，刺客城堡附近的城市

当我重新同牵牛星的记忆重合之后，我已经置身于一座城市的街道上，我竭力搜索脑中的记忆碎片，得知这座城市的名字乃是马西亚夫（Masyaf）。而阿萨辛的堡垒就构建在城市的最高处，我要回到城堡里，向组织的首脑汇报这次行动情况。

穿过人群，我向记忆中城堡的所在走去，在城堡的门口，一个家伙拦住了我的去路。

“牵牛星兄弟，看到你真高兴。”

这个人叫阿巴斯，城堡守卫队长，在牵牛星的记忆里，他是个没什么能耐的人，但我现在对牵牛星的个性并不是那么欣赏。

“那么……和你一起去的两个兄弟在哪里？”

“我只向首领报告，阿巴斯。”

我冷漠地中断了话题，走上城堡。阿萨辛组织的首领，艾姆哈林正在座位上等着我。

“那么，孩子，你完成了任务？”

首领的语调一如既往的和蔼，但我清楚他的能力，我必须为自己开脱，即使要说出一些小小的谎言。

“首领，任务发生了一点变化，我们遇到了圣殿骑士团长赛布尔。”



首领面前的对峙

“计划总会遇到变化，阿萨辛的精要乃是随机应变。”

“是的，我的首领，但今次的任务有所区别。”

“我的孩子，区别究竟何在？”

“我们没能……完成您的嘱托。”

我说出了这句话，屋子里的气氛刹那间变得冰冷。

“我的嘱托？究竟是哪一点？我让你带回的圣物呢？”

“我们没有拿到。”

“那么骑士团长呢？”

“我们未能得手……”我小心谨慎地选择着用词。

但我的心思是徒劳的，首领脸上满是愤怒。

“我派出了组织里最好的人执行这次任务，这次任务的重要性大过所有任务的总和，你竟然让我失望！”

“我的首领，事情超出了我们的预计。”

我在首领的怒火面前感到浑身冰凉，下面等待着我的将是什么？但我接下来看到他努力地控制着自己。

“无需辩解了，牵牛星。”他平静地说，“这件事情让我非常失望，我会重新派人完成这件事。”

“首领，我可以证明自己……”

“够了！你已经失败了。”首领忽然抬起头，“那么，和你共同行动的兄弟呢？”

“他们都死了……我的首领。”我努力地把头低下去。

但一个声音打断了我。

“没有，至少我没有死！”

浑身鲜血的玛利克忽然出现在我的面前，他面色苍白，勉力支撑着自己的身体，“我还活着，但我的弟弟已经牺牲了！”

“那是因为罗伯特把我扔出了通道！”我竭力辩解着。

“那是因为你一直在不停违反阿萨德信条！如果你能够听从我的劝告，这一切都不会发生，你的自负险些毁掉了这次行动！”

玛利克拿出了手中的东西，那是一个金杯一样的玩意，看来他不但逃了出来，还带出了这件宝物——尽管不是约柜，但也相当不容易了。

但我现在的处境就更加尴尬了，我看着首领，脑中迅速盘算着将要怎么应对，但一名侍从却在此时解了我的



约柜



以色列人为了逃避饥荒，迁往雅各儿子约瑟为相的埃及，但最后却沦为奴隶。上帝选中摩西解救他的子民，颁布律法，并带领他们前往应许之地。

约公元前1250年，摩西在西奈山上度过40个昼夜。上帝透过云层颁给摩西法典和教规，要求以色列人时时事事依次照办，称为“十诫”。以色列人在流浪途中，将上帝颁予摩西、刻有十诫的两块石板放在一个用皂荚木和黄金制造的柜子之中，这个柜子就被称为约柜。在传说中，约柜还是神与以色列人对话的工具；更有传说指出约柜实际上蕴含着可怕的力量，可以令拥有者战无不胜。

公元前590年，新巴比伦王尼布甲尼撒二世第二次进兵犹太。耶路撒冷在被困3年以后，终于在公元前586年被巴比伦军队攻占，王宫和圣殿全被烧毁，大批的犹太人被押送到巴比伦。“约柜”也就此消失，再无踪影。在之后的几千年里，无数人曾经想寻找到这件圣器的踪影，但都一无所获。在游戏中，圣殿骑士团第二任团长罗伯特二世存放约柜的秘道应该是“约亚暗道”。在传说中，大卫王攻打耶路撒冷时，曾偶然发现一条可以从城外通向城内的地道，后人将此地道命名为“约亚暗道”。

围，他跑来报告罗伯特带着手下的一队骑士前来攻打城市，很显然，他准备夺回宝藏。我需要做的就是迎战，用敌人的血清洗我犯下的过错。

一阵眩晕过后，我发现自己置身于马西亚夫的街道上，原本平静的城市现在变成了战场，无数身着盔甲的骑士们正在屠杀四处逃窜的村民，这些懦夫！我拔出弯刀冲向战场，这些家伙的技巧在我面前完全不值一提，如果不是撤退的命令下来，我相信我可以将他们杀光。

“回到城堡里，牵牛星。”我听到远方有人大喊，我向声音来源看去，城堡守卫队长阿巴斯正在城堡高塔上向我挥手。我按他指示爬上高塔，他示意我走到塔楼外的木板上，在这个地方，我可以看到罗伯特和他手下的骑士们正在逼近城堡大门。



在《刺客信条》中，主角所在的组织名为“阿萨辛”，这个组织在历史上乃是真实存在的。事实上，本作英文名Assassin's Creed中的“Assassin”就是“阿萨辛”的英文名，而“Assassin's Creed”实际上也可翻译为“阿萨辛的信条”。在历史上，阿萨辛组织活跃在阿富汗一带，在某处秘密地点建立了自己的城市。在十字军东征时期，阿萨辛组织活跃在各个政治力量中，时而同法兰克人结盟，时而同塞尔柱人联手。该组织的作战方式是派出训练有素的刺客，对敌方政要予以暗杀。也正因为此，“阿萨辛”的名字逐渐被赋予了“刺客”的意义。

在游戏中，“阿萨辛的信条”分为3个部分：“不要轻易出剑”“时刻隐蔽自己”以及“绝不危害组织内其他兄弟的安全”。


刺杀有时候是解决问题最好的办法？

“你们这群异教徒，把圣物交还给我！”

骑着战马的罗伯特站在城门前高声喊道。

“罗伯特，你应该知道你是在妄想，现在你应该做的事情就是带着你的士兵离开这里，否则的话你必定追悔莫及。”首领在城墙上回答。

“你在玩一场危险的游戏。”

“这不是游戏，我向你保证。”

“随便你怎么说，异教徒，现在你给我看好。”

罗伯特吩咐手下人拉出一个浑身是血的家伙，我似乎认识他，那是上个月刚加入组织的一个兄弟，一个骑士挥舞长剑结果了他的生命。


一个阴谋的开端

“你们这群异教徒听着，我们会包围这里，直到你们吃光食物。”

“你不了解我们，团长。”首领平静地说，“我们的人民并不怕死亡，他们乐于牺牲自己获得真主的垂青，而且现在，我就将向你展示我们的决心。”

我已经知道自己将要做些什么。我走向高台，然后无畏地跳了下去……没有死亡，因为首领早已为我安排好下一步的动作。我知道自己该怎么做。在城堡后面有我们预设的一个机关，我只需要走过几座桥梁，然后攀爬到高塔上，砍断机关，预设好的滚木就会从高处落下，彻底摧毁圣殿骑士团的兵力。

我做到了。

又一阵恍惚之后，我发觉自己置身于城堡大厅内，面前是看着我的首领。

“你做得很好，牵牛星。但你知道你为何能够获得成功？”

“我聆听您的教诲，我的首领。”

“因为你听从了我的训诫。”他平静地说，“如果你在上一个任务中也能听从我的训诫，那么今天我们的损失都将被避免。”

“但我是在完成您的要求！”

“不！你完全是在按自己的方式胡来！”他终于爆发了愤怒，“你的所作所为都违背了组织的信条，你的所作所为令我失望！”

首领点头示意，我感觉自己的双臂被人控制住了。

“阿萨辛的信条，我们行事的标准，我想你有必要温习一下，第一条是，绝不轻易拿出你的武器。”

“特别是针对那些无辜者。”我补充到，“我清楚这个。”

接下来我就挨了一耳光。

“你要弄清楚你什么时候应该说话！”首领怒喝道，“如果你了解第一条信条，那么你为何要杀死秘道里的工人？”

我无言以对。

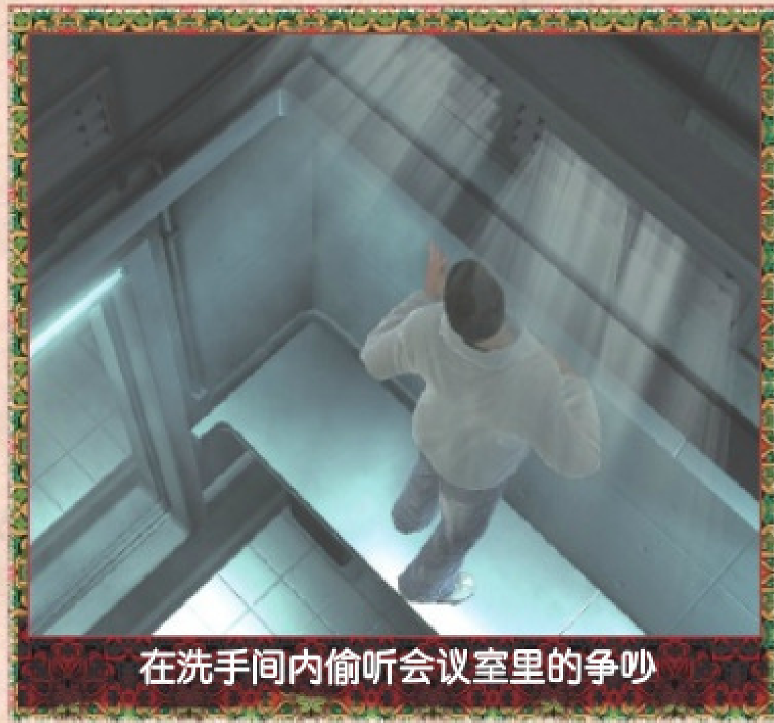
“那就是一个无辜者，你的所作所为违反了这条训诫！”他继续说下去，“你应该从内心里反省，否则我会帮助你反省这一条，我保证！”

“第二个信条会赋予我们力量”，首领加重了自己的语气，“我们要注意隐蔽自己，不到关键时刻绝不现身于阳光之下，而你今日的所作所为简直令我们蒙羞！”

首领大口喘着气，对我怒目而视：“还有第三条，绝不做出危害兄弟们安全的事情。而你今天的行为直接置组织安危于不顾，看看马西亚夫街道上的尸体，他们都因你而死！”

首领从腰中抽出金色的长刀，他的声音变得平和，但眼神愈发冰冷。

“对不起，我的孩子，但我不能放过背叛组织的人。”


在洗手间内偷听会议室里的争吵

“但我并非叛徒，首领！”

“你的言行并非全然一致，我爱你，我的孩子。”首领喃喃地说，“但我别无选择，愿你的灵魂在天国中得到安息。”

感应中断了。

我回到了现实世界。

“他干得不错，这家伙是个货真价实的刺客！”瓦伦的声音从我上方传来，“我们的进度已经落后得太多，现在我们应该赶上计划进度。”

“但我们必须让他休息一下。”露丝反驳，接下来她解开了我身上的

束缚。紧接着去两个人走进会议室，把我留在了外面。我隐约能够听到他们的争吵，但听不清具体的内容。于是我悄悄走到与会议室一墙之隔的洗手间，听到瓦伦在质疑露丝的工作效率，他似乎还想在实验结束后把我给解决掉，他拿出露丝前任被解雇的事情来威胁她，说露丝的前任就是因为同情被监视者而被踢出了公司。我再也听不下去了，怀着异样的心情回到大屋里。

片刻之后，两个人从会议室里走出来，瓦伦径直离开了房间，只有露丝在屋子里。

"那么，你真的是刺客吗？"露丝看着我问道。

"可以这么说……但实际上，我不是。"

"你的意思是？"

"我被培养成为刺客，但我16岁的时候逃离了那里。"

"那里？"

"是的，我从小长大的地方，在阿富汗边境的一个城市，一个小村庄。你知道，我的父母对我说我将面临无尽的斗争，所以我们必须离群索居，应对随时可能到来的考验。"我回答，"但他们是错的，没有什么考验，当我无法忍受这一切的时候，我就逃了出来。"

露丝看着我，似乎要说些什么，但她最后只说了一句"好好休息。"

第二天，测试继续进行。

我发现自己又回到了刺客总部，首领在我的面前看着我。

"我仍然……活着……"

"是的，我的孩子，那是我给你的考验，我希望你能够了解阿萨辛组织的终极目的是什么。"

"是……为了保卫全体而战，给他们带来和平。"

"你说的没错，你得到了应有的惩罚，你知道，我本应用你的死补偿兄弟的损失，但这样我们在你身上所付出的努力就白费了，所以我决定让你从头开始，现在你只是一个新手，一个刚加入组织的初级刺客，我将剥夺你的职位和武器，但你将得到一个赎罪的机会。"

我得说，这很公平。

首领给我的任务相当简单，在圣殿骑士团入侵的时候，组织里有个家伙出卖了自己的兄弟，为骑士们指引了道路，他要我把这个家伙揪出来。虽然我的武器消失了，但我的经验还在，我循着地图的指引摸索出一条清晰的线路——偷听两个人的谈话，然后找到那个摆摊的家伙，伸手从他的腰包里偷出那封关键的信，这封信会指引我找到真正的目标。



窃听两人的谈话

目标就是那个叫玛隼的家伙，当我找到他的时候，他正在城门广场上说一些煽动性的话，我当然知道该怎么做，适当用拳脚将他打服之后，我将他带到了首领的面前。等待他的是复仇之剑。

"做得好，我的孩子。"首领看向我的眼神中有了一丝欣赏，我曾经是那样熟悉这种眼神，"我的手上有一份名单，上面有9个目标，这些人都将被我们消灭，这就是你的任务。"

"9条命换1条命？"我耸耸肩，"听上去很公平。"

"你的第一个目标是一个商人，他居住在大马士革，当你到达那座城市后，你要找到阿萨辛在城里的联络点，并完全按照组织的命令行事。"首领转过身来，"现在，出发吧。"

接下来，我要去的地方就是大马士革。



任务一 商人塔米尔

进入大马士革城门的方法相当简单，我在城门口帮助一名信徒打发了纠缠他的卫士，作为报偿，他同意让我混在他的同伴中进入城门。

寻找线索对我来说简直是小菜一碟，我偷到了一封信，按照信上的指示偷听到两个家伙的牢骚，然后找到阿萨辛在城市里的联络点——这个联络点在一片住宅之内，只能从房顶翻进去。


在大马士革城里飞檐走壁

当我找到目标的时候，这个家伙正在因为货物没有按时送到而当街屠杀一位老人，他看上去趾高气扬，但当我的利刃插入他的喉咙的时候，他的表情好像没有那么不可一世了。

"安息吧。"我缓缓把塔米尔的身体放平。

圣殿骑士团

圣殿骑士团（The Knights Templar of The Templars）的正式名称是"基督和所罗门圣殿贫苦骑士团"（The Poor Knights of Christ）。法国贵族雨果·德·帕英和其他8名骑士在1119年创立了该组织。圣殿骑士团最初驻扎在毗邻救世主教堂的耶路撒冷圣殿山上的阿克萨清真寺的一角，而这个清真寺正是建在传说中所罗门国王的神殿（The Temple of Solomen）上。据说因骑士团首领最早驻地在耶路撒冷圣殿附近而得名。



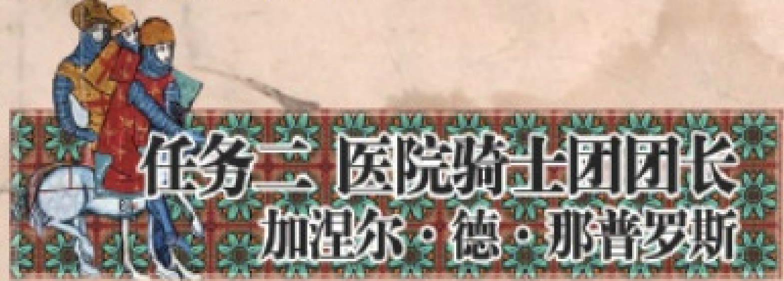
圣殿骑士团的标志是白色的制服外覆白色长袍，徽章是两名持盾和矛的骑士共骑一匹马。盾牌上则绘有红色十字。

事实上，在十字军的东征历史上，圣殿骑士团一直扮演着重要的角色。圣殿骑士团通过一系列活动纳敛巨额财富，掌握着东方和西方的大批商行及银行，富可敌国。同时，圣殿骑士团基本不受国王指挥，其团长和王国指挥官意见不合的情况也时有发生。由于这种独特的地位，圣殿骑士团甚至和撒拉逊人等他方势力建立直接的外交关系。

游戏中所提到的圣殿骑士团团长罗伯特在历史上确有其人，他曾担任圣殿骑士团第二任团长。

“你达到了你的目的”，塔米尔的表情很平静，这真让我意外，“你们不会了解我们的伟大目标，我并不后悔，我做了我该做的事情，和我的兄弟们一样。”

我拿出代表任务完成的羽毛，轻轻划过他的喉咙。



任务二 医院骑士团团长——加涅尔·德·那普罗斯

首领告诉我，医院骑士团在阿科尔城占领了一座建筑，在那里，他们的团长加涅尔正在收治病人，但这家伙是个变态，他的所作所为看上去更像是在做科学实验。

寻找到足够的线索之后，我终于混进了他们所称的“医院”，说老实话，这里更像是一个地狱，尤其是我刚刚目睹了一个想要逃出这里的家伙


利用信徒掩护身份是相当有效的一招

被加涅尔的手下打断了双腿之后。我寻找了一个合适的机会，将死亡的信号送到了加涅尔的眼前。

“你现在可以安息了。”我望着面前这个挣扎着的家伙，轻声对他说。

“是的，你说的没错，我听到了死亡的召唤……”他的目光直盯盯地看着我，“但在我离开之前，我还有一个问题，我的孩子们会怎样？”

“你的孩子们？你说的是你折磨的那些人？你以为自己在帮助他们？”

“你并不了解真相，他们的灵魂被禁锢了，我要解救他们的灵魂，你们偷走了治疗的关键物品，所以我只能用其他的替代方法。当我离开之后，我担心他们又会陷入疯狂。”

“你真的觉得你是在帮助他们？”我面带嘲讽地看着他。

“不是觉得，而是确信。”说完这句话，他就停止了呼吸。



任务三 人口贩子塔拉尔

塔拉尔在耶路撒冷，首领告诉我，塔拉尔一直在秘密招募城市平民，他对人们说将要带领他们踏上光辉的旅程，但最终等待这些可怜蛋的却只有无穷的劳役。

这家伙相当狡猾，他把我引诱到一个仓库里，接下来他派了一群走狗，自己却隐藏在黑暗之中，我被迫转移阵地，把战场拉到阳光下，没错，这个家伙狡猾得很，但他最后还是倒在了我的剑下。

“那么，告诉我你的秘密吧。”

是的，我很奇怪，这些目标每一个在面临死亡时都很平静，他们不诅咒，不叫骂，反而相当安详，看上去他们相信天国在等待着他们。

“我的使命已经完成了，但我的


刺杀行动相当简单，基本没有难度

兄弟们会继续前行。”眼前这个家伙好像是塔拉尔的灵魂，他摊开双手对我补充，“姆哈林并不是唯一想要掌握圣地的人。”

“向你的神灵请求宽恕吧，塔拉尔。”我准备彻底结束他的生命。

“神灵？神灵早已经抛弃了我们，相反，现在是我在做神灵的工作，你看看那些人，那些酒鬼、妓女和麻风病人，你以为还会有人乐于接受他们吗？他们甚至连最卑贱的工作都无法完成，是我们，是我们带领他们走上了救赎的道路，但现在我要到另一个世界去了，这些人彻底地被你们毁掉了。”

“你的所作所为是罪恶的，你我都清楚这一点，你在利用战争牟取利益。”我只能这样反驳他。

“战争，没错。”他说，“那么就体验一下你脑海中的战争吧。”



现实

当我从回忆中苏醒的时候，瓦伦正在朝着露丝大叫。听起来他们的冲突和上次一样，瓦伦想要我尽快拿到他想要的东西，但机器好像出了点什么问题。而且听上去瓦伦正在威胁露丝，他们提到了另一个人名，好像是蕾拉什么的，瓦伦医生对露丝恶狠狠地喊叫：“你要清楚蕾拉的下场是什么！”这实在不像是什么好话。

第二天，我和往常一样躺到那该死的仪器上，瓦伦医生拿着一杯咖啡踱到我的身边。

“那么，瓦伦医生，我很奇怪，你们为什么要做这种看上去虚无缥缈的事情？”

“我们自有考虑，牵牛星”，他在用我祖先的名字称呼我，“我们会控制一切的。”

“什么意思？你们会发明一种奇

医院骑士团

医院骑士团全称是“耶路撒冷圣约翰医院骑士团”，又被称为圣约翰骑士团或善堂骑士团。1070年时，一批商人在圣墓教堂附近建造两座修道院和一座招待处供前来朝拜的信徒居住。1099年，一名法国贵族Gerard和几名同伴占领了招待处，并将其改造成医院，用来照料在朝圣途中患病的信徒们，“医院骑士团”的名称由此而来。在十字军东征期间，医院骑士团以“保护朝圣者免受攻击”为由招募武力并高速发展。在医院骑士团全盛时期，它在耶路撒冷王国拥有7座大型要塞和140多座建筑，是一支相当强大的武装力量。



后期，医院骑士团迁往马耳他岛。经过一系列的战争，医院骑士团失去了自己的领地，但仍然以一个组织的形态存在着。1834年，骑士团在罗马重建总部，此后主要从事慈善事业。事实上，马耳他骑士团国现在仍然是联合国的会员国，但该国的领土只是设在罗马的马耳他大厦。

第三次十字军东征

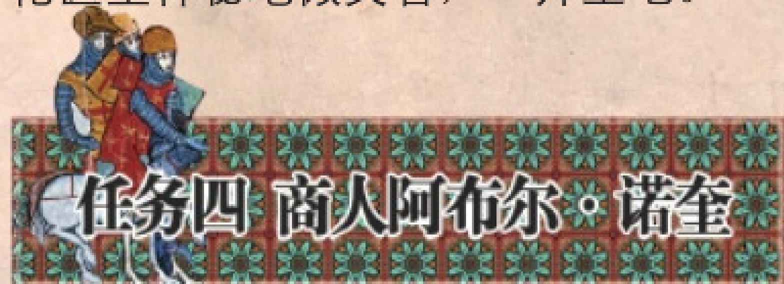
第三次十字军东征（1189年～1192年）是由英格兰、神圣罗马帝国和法国军队所组成的联军。1197年，圣城耶路撒冷被萨拉丁攻占（美国著名电影《天国王朝》对这段历史有相当精彩的描写）。西方国家为夺回圣城，发动了第三次十字军东征。《刺客信条》里的背景正处于这段时期。

第三次十字军东征是历次十字军东征中相当著名的一次战役，神圣罗马帝国皇帝红胡子腓特烈一世、英国国王狮心王查理一世和法国国王尊严王菲利浦二世都参与了此次战役。联军曾一度攻陷沿海城市阿科尔，但最后面对耶路撒冷却无计可施，最终耶路撒冷仍然被掌握在阿拉伯人手中。



怪的玩意，控制世界上的一切？”

“不是发明，而是找到它。”瓦伦医生神秘地微笑着，“开工吧。”



任务四 商人阿布尔·诺奎

“狮心王理查德夺回了阿科尔，现在他准备带兵攻打耶路撒冷，萨拉丁已经猜测到他的意图，一场大战即将爆发了。”我发现自己置身于阿萨辛堡垒内，首领正在布置任务。

“那么，我的首领，您的意思是让我干掉狮心王和萨拉丁？”

“不，你不能这样做，失去了领袖的军队将成为一群暴徒，这片土地上的人民将因此遭受更大的苦难。”他看着我，“你要做的是干掉他们的帮凶。大马士革的富商阿布尔·诺奎德、耶鲁撒冷的摄政王麦贾德·阿丁丹和阿科尔城的统治者威廉。”


被敌人发现时画面会闪动，并有急促音乐

“他们犯下了什么罪行？”

“他们贪婪、暴虐，用你的眼睛寻找他们的暴行，城市里的贫民会指引你。”

阿布尔居住在大马士革的上等社区里，我依旧照常搜集线索，有线索表示他囤积了一大批酒以供宴会时享用，这当然不是一名虔诚教徒的所为。我搜集了足够多的证据后，决定对这个家伙下手。

当我找到他的时候，阿布尔正在自己的豪宅中大宴宾客，这些客人们都是城市里有头有脸的家伙，他一定搞了些什么花招，在庭院中的水池里忽然冒出了葡萄酒，就在宾客们大为欢欣之时，这个家伙却忽然说起一些用意不明的话来。

“你们很多人认为我的慷慨是表面的伪装”，阿布尔用手指着他的客人们，“我知道你们对我的看法，而我不能宽恕这些行为。你们甚至不知道我们是为什么而战斗，你们认为我们在保护圣地不被十字军和异教徒玷污？不，你们什么都不知道，而我早已厌倦与你们为伍，我的目标是建立一个更美好的世界，所有人都能友好共存。”

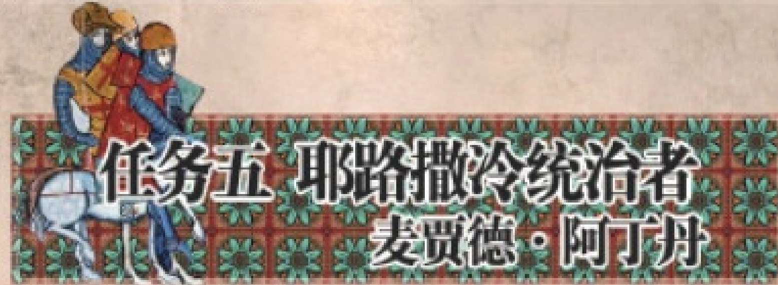
他挥下手臂，人群中忽然传出哀鸣，一名已经饮下美酒的客人惨呼倒地。时不我待，我迅速来到他的身旁，趁他人不备将其刺杀。

“你的贪婪给人民带来了伤痛”，我对他说，“因此今日就是你的死期。”

没想到他竟然轻声笑了起来，“我一向信奉真神，因此我强忍厌恶收敛财产、资助战争，但真神了解我的最终目的。”

“你的最终目的？”

“也许你已经有所察觉，我毫不怀疑，我们的行动将获得成功，我们将迎来一个全新的世界。”阿布尔的声音逐渐消失了。



任务五 耶路撒冷统治者麦贾德·阿丁丹

麦贾德·阿丁丹目前是耶路撒冷的统治者，而当我找到他的时候，他正在绞刑架上准备公开处决阿萨辛的兄弟，这简直令人无法容忍，我借助人群的掩护接近他，并将手中的武器向他刺去。

“你已经完成了你的任务。”我


目标往往都相当引人注目

反击

在游戏前期，你将习得“反击”技巧。相信我，这绝对是游戏中最有用的技巧。你要做的只是按住鼠标右键，然后在敌人攻击的一瞬间按下鼠标左键——你操作的角色就会用各种华丽的姿势将敌人一击致命。当你面对多个敌人的时候也不必太担心，你的敌人都是一些讲究荣誉的家伙，他们会一个个上来，然后被你解决掉。

没错，反击是一个相当棒的功能，但从某些方面来讲，它也造成了游戏难度过低的问题。当然，如果你能够让在你身边观看游戏的人认为那些华丽的姿势是你手动操作的，那就是另一回事了。



对着倒在地上的麦贾德说。

“我的使命才刚刚开始……”

“你们有一个计划，而你在计划中扮演了某些角色，究竟是什么呢？”我追问道。

“各取所需的计划，我将得到权力，权力，你能体会到痛饮权力之酒所带来的快感吗？我得到了权力，可以掌握庸人的一生，你能够体会我的感觉吗？”

“可以。”我平静地回答，并结果了他的生命。



任务六 阿科尔城摄政王威廉

当我寻找到威廉的踪迹时，他正和狮心王查理并肩策马行走在城墙上，他们之间发生了争吵，很显然，这个威廉准备杀掉阿科尔城里的人质们，以此摧毁萨拉丁的意志。但狮心王却反对他这样做。

“威廉，还记得你向上帝发下的誓言吗？你是我挑选的阿科尔摄政王，但我现在觉得你和我并非一心。”狮心王说完这句话后径直向前走去，而摄政王却召唤士兵，准备向狮心王偷袭，不过他永远也无法实现这一愿望了，因为我的剑已经在他不备时刺中了他。

“你的阴谋已经破产了，威廉。”我对他说，“你想窃取阿科尔城，但现在你失败了。”



雷霆一击后悄然隐退

“窃取？”他轻蔑地笑着，“阿科尔不属于我，不属于我的儿子，也不属于狮心王，它属于人民。”

“属于人民？但你在强征他们的食物，而且恐吓和虐待他们！”我反驳他。

“那是让他们做好准备，迎来全新的世界。”



现实

我听到门外有一阵嘈杂声，瓦伦博士告诉我，我的同伴们正在攻打这里，这真令人吃惊，他还告诉了我一些故事，比如说我的父母告诉我的事情都是真的，我们的确是一个延续了几千年的刺客组织，而我所在的地方则是十字军骑士团后代组建的公司所在地。

“十字军？他们现在还存在？”我吃惊地问。

“是的，而且我们还是要拿到那件属于我们的东西。”瓦伦回答，接着强迫我再次进入回忆中。

任务七 学者句巴尔·艾·哈肯姆

“我想你应该知道他们的阴谋了。”我仍然回到了阿萨辛的总部，首领正在对我布置后续任务，“我们需要得到的东西叫伊甸碎片，它在伊甸园里诱惑亚当和夏娃犯下罪孽，现在，这件圣物散发出的能量将会控制每一个有思想的人。”

“你的下一个目标是句巴尔·艾·哈肯姆，这家伙是苏丹的手下，他正在毁灭知识，干掉他。”


摆脱乞丐纠缠的方法就是扔开他们

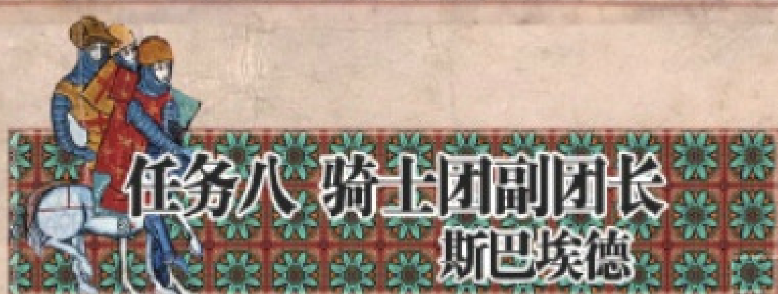
句巴尔居住在一个封闭的图书馆里，但这对我没能造成什么影响，当我看到他的时候，他正在焚烧大量珍贵的史料和古籍。这个胖子对刺杀甚至毫无察觉，但他对死亡的态度却很豁达，没错，他也谈到了“伟大的目标”，不管怎么说，我又完成了一个任务。



狮心王

理查德一世（Richard I，1157年9月8日～1199年4月6日），又名狮心王理查德（Richard the Lionheart），是英格兰金雀花王朝的第二位国王，1189年至1199年在位。

理查德一世是一个能征善战的君主。由于伊斯兰英雄萨拉丁攻下了耶路撒冷，引起欧洲基督世界的震惊，1190年他与法国国王菲利普二世一起发起了第三次十字军东征。1191年占领塞浦路斯，并与法军一起攻下了阿科尔，但是在进军耶路撒冷时遭到萨拉丁的抵抗而未果。1192年9月与萨拉丁议和回国，中途被奥地利公爵利奥波德五世俘虏并把他转交给神圣罗马帝国皇帝亨利六世。传说中，在他被关押期间，一次亨利六世将他扔进有狮子的房间，想让他被狮子吃掉。没有想到，理查抢先一步，手从狮子喉部伸进，将狮子心脏取出。并且，在众人的眼皮底下将狮子心脏生吃掉，狮心王理查由此得名。



看上去这个副团长是个胆小如鼠的家伙，他把自己关在一艘大船里，并且疯狂地怀疑每一个接近他的人，在我找到他的时候，他刚刚斩下了一个老人的头颅——他竟然认为那个可怜的老人是一名刺客。没错，我承认他的确下了一番工夫防备刺客，但这完全没用，我很轻松地解决了他。

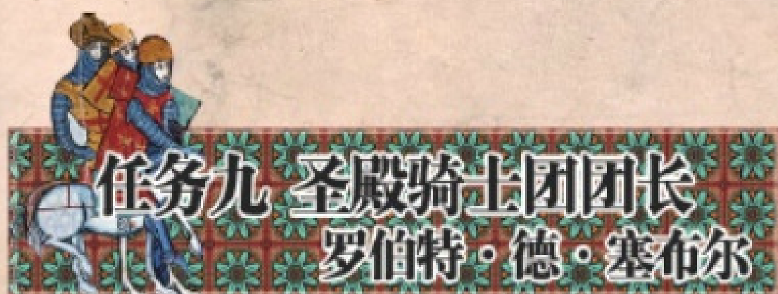
“不……”他呻吟着，“我还不想死亡……”

“你很胆怯？”我望着他的眼睛。

“你还不知道么？没有什么上帝，只有生命才是真实的。所以我还不想触摸死亡。”

“告诉我，你在组织里是做什么的？你们组织的最终计划又是什么？”

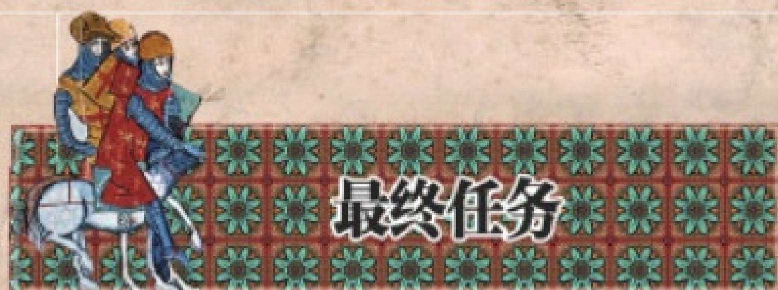
“我的任务是守卫水路，这样当我们解放圣地之时，可以确保不被人干扰。”他的声音越来越轻，“我只是一个棋子，和你一样……”



首领告诉我最终的目标就是令我蒙羞的源头，圣殿骑士团团长罗伯特·德·塞布尔这个家伙非常狡猾，他甚至为自己寻找了一个替身，但这并无碍我的行动，我在狮心王的宫殿里找到了他，我的最终目标。在狮心王的面前，我堂堂正正地战胜了他。


主角可以在马上作战

“你一直都在被欺骗着，牵牛星。”罗伯特看着我，“你的首领实际上和我们是一个组织的，他欺骗了你，也欺骗了我们，他想独占伊甸碎片，你明白我的意思吗？现在他已经成功了一多半了。”



当我再回到马西亚夫时，城市里笼罩着怪异的气氛，每个居民的脸上都流露出朦胧和忧郁的神色，我的首领，阿萨辛的刺杀大师的确想独占伊甸的碎片。没错，我必须要阻止他。


耶路撒冷，东西方文明碰撞之地

在战过9个被我亲手送离人世的组织成员后，我终于得以面对我的首领，没错，他的技巧相当高，但在我眼里看来也并非无懈可击。

“我喜欢独占！”他高叫着，往日的慈祥已经消失得无影无踪，“我现在能够教育你了解什么是真实，什么是虚幻！”

“你将会得到报应！”我一边格挡一边反驳。

“就连你也无法抵御这种诱惑！”他再度大笑，“伊甸碎片可以制造幻象，但它无法更改真实与虚幻的区别！不过这并不重要，今日就是你的死期！”

他的笑声忽然停止了，因为我的剑已经插入他的胸膛。

“我必须毁掉伊甸碎片。”我抽出长剑，望向倒在地上的他，“这种邪恶的东西不能留存在世界上……”

但紧接着……伊甸碎片在空中散发出璀璨的光芒，就在此时，我感觉我的身体开始虚弱，我的思想好像正在被抽离身体。我觉得我的灵魂在我身体的上空盘旋……我被强行带离了回忆世界，来到了现实中。

尾声

“我们终于成功了。”

瓦伦的声音在我的头顶响起：“我们已经得知那个东西的位置，干得不错，小家伙，你还得感谢露丝，本来我们可以把你就这么干掉的，但是她觉得你的生命对我们也许还有用处，所以，我们留了你一条命。”

我努力清醒自己的头脑，我已经料知这个结局，他们不可能给我自由，我现在知道的事情太多了……但等等，为什么我觉得我在这里仍然可以启动真视之眼……


很显然，我们最终会回到此地

没错，我从回忆中带回了自己的能力，现在我虽然被困住了，但我能够使用真视之眼看到许多之前无法看到的东西，在墙壁上，有我的刺客同伴为我留下的信息……







我们都知道，《刺客信条》是个很矛盾的游戏。一方面，这游戏的画面精美、操作流畅，实在算得上是难得的神作；而另一方面，整个游戏糟糕的任务设置令游戏的可玩性低得惊人。这实在不得不说是一个遗憾。

事实上，从游戏中我们还是可以看到《刺客信条》制作组的雄心壮志。游戏中涉及到了一大票历史背景，刺杀对象也颇有几个是历史中真实存在的人物。而且整个游戏留下了不少疑点，显然是等着下一代作出解答。如果我估计得没错，制作组至少让这个主角再露面两三次。

由于上面所说到的特性，这篇攻略适当地削弱了攻关流程上的指导，而转以叙述游戏剧情。我们希望阅读这篇攻略的读者们能够在看完之后，了解到这个游戏到底向我们讲了一个什么样的故事——说实在的，《刺客信条》的故事还算得上相当不错。P



我的征途是星辰大海
——《太阳帝国之原罪》入门手册
Sins of a Solar Empire

■贵州 yago

为什么要玩这款游戏

《太阳帝国之原罪》是一款综合了4X（探索、扩张、发展、消灭）要素与实时战斗的科幻策略游戏，它拥有酷似《家园》的太空战舰设定，但作战区域扩大到近百处星空。玩家可选择领导贸易应急联盟（TEC）、神族（Advent）、瓦沙里帝国（Vasari）三大势力在不同恒星系的行星体之间跃进转战，与《猎户座之王》《银河帝国》等老牌科幻策略游戏相比，本作不但也有花样繁多的科技树，实时战斗也最大限度减轻了玩家苦等回合结束的煎熬。《太阳帝国之原罪》也是一款以多人模式为主的策略游戏，单机模式下没有故事战役，玩家只能选择不同地图与电脑AI模拟对战。游戏的宇宙战争场面与《家园》系列相近，但在操作界面上却有更多方便玩家的亮点，如主画面左侧的“帝国树”列表可使玩家对自己辖下的行星和战舰一目了然，独特的舰队设定能将新生产的战舰自动编入本队，玩家甚至可选择让系统自行决定新造建筑的放置点。游戏所用的IRON引擎的视角无极缩放功能异常强悍，最大可令玩家看清舰载战机的尾灯，最小则能将玩家为之奋战的十几个恒星系全部微缩成一团星云，如此宏伟壮丽的宇宙战场对憧憬着银河帝国梦的科幻玩家们显然具有无法抵挡的诱惑力。

三大种族介绍



贸易应急联盟（TEC）是地球人类的直系后裔，数千年的星际贸易孕育了一个横跨数百星系的庞大商业王国，然而瓦沙里帝国（Vasari）舰队的突然入侵结束了这种繁荣，根据紧急法案建立的贸易应急联盟将商人们变成了战士，雄厚的经济实力使TEC得以撑过初期的劣势局面，他们与入侵者在装备和战术上的差距日渐缩小，但神族（Advent）一族的加入却让战局变得更为复杂。


形态各异的行星

神族原本也是人类后裔，但因热衷于研究精神超能力被TEC指责为大逆不道并加以驱逐，在数百年的流亡生活中，神族的传人们建立了自己的组织——统一体，他们以精神超能力为基础研发出各种匪夷所思的另类技术，这些技术使神族的力量变得空前强大，于是长老们认为，向TEC复仇的时机已经成熟。

发源于银河系核心区的瓦沙里帝国统治着无数星系，帝国黑暗舰队所代表的铁腕高压政策一向被证明是行之有效的，直到某一天包括首都在内的多个星球突然中断了与外界的所有联系，派去调查的舰队无一生还，越来越多的星系迅速陷入这种恐怖的沉寂，最后的帝国残存者们不得不踏上了背井离乡的迁移之路。一万年的时间过去了，像瘟疫一样的无形敌人仍在追逐着瓦沙里帝国的遗民们，为了补充给养继续逃亡，残缺

精品 8.6 大众软件游戏评分组 POPSOFT

制作	Ironclad Games
发行	Stardock
类型	策略
语种	英文

文化包容性：8.0　上手精通：8.5
画面：9.0　音效：8.5
创新：8.0　竞技性：8.0

的黑暗舰队只能像蝗虫一样疯狂掠夺经过的所有星系，最后他们闯入了TEC的势力范围……

三大种族的差异主要体现在科技树和主力战舰上，从综合整体实力来看，TEC属于相当正规的传统阵营，战舰和建筑物外形都中规中矩，该种族的最大优势是经济发展后劲大，一旦站稳脚跟就可立于不败之地，如再能凭借有利地形扼守星际通道隘口，只要不是被几家敌人联合攻击，胜利基本上是指日可待。神族是剑走偏锋的轻敏路线，他们的战舰火力强悍，能量护盾技术也很先进，但舰体生命值和物理护甲却不够理想。神族的精神超能力使他们对周边地域具有最强的文化传播效果，这里的文化影响设定和《文明》里差不多，缓慢经营可兵不血刃逐步吞噬同化敌方边境星球，唯一的缺点是需要时间太长，如果挡不住对方武力进犯压根就没用武之地。瓦沙里帝国有那么点悍匪流寇的味道，同等人口条件下该族可造战舰数量比其他两族少，但他们的战舰物理护甲较高，独特的相位空间技术使瓦沙里舰队具有更灵活的机动性。瓦沙里的内政建设以勤俭节约为特色，无论是攻城夺地后的劫掠还是摧毁建筑物都可以回收更多资源，完成相关科技研究后，造船修建筑的费用还能进一步降低。


无尽的星系



操作界面指南

《太阳帝国之原罪》的操作界面看似简单，不过诸多细微处却又暗藏玄机，真正熟悉掌握后用起来感觉非常方便。进入游戏后可看到主画面左上角有个小文件钉图标，那个是标识键，选中任何单位或建筑后再点它即可让目标单位或建筑显示在左侧的“帝国树”列表中。中间的放大镜看行星的图标是分类检索键，点击后在下拉菜单中可看到己方所属的10支编组舰队，以及殖民舰、侦察舰、主力舰、船坞、行星升级项目、圣物、后勤槽位、小行星体等8个类别的筛选。分类检索键右侧是堆叠键，点击后“帝国树”列表内相同的建筑或单位将不再逐个列出，而是改为单一图标加数字列出。再往右的Menu可打开系统主菜单，右边的摄像机图标是视角缩放模式键，默认状态下为鼠标聚焦模式，即拨动滚轮时以鼠标箭头为中心点缩放画面，点击切换为小锁图标后改为标准模式，即以画面正中为中心点缩放画面。无论何种模式下，玩家都可以按住右键不放再滑动鼠标实施360度视角旋转。另外如果感觉滚轮控制的视角缩放幅度太大，可按住Shift键再拨动就能降低缩放幅度。再右边的场景板图标是影院模式热键，打开影院模式可去掉大部分提示图标或网线，比如单位头顶徽标、行星重力圈边界线等。当玩家选用巨屏等离子电视作为显示器时，这个功能可以使游戏画面看上去更像一部科幻大片，不过由此带来的后果是战术操作不方便。


游戏主画面

正上方中间还有3个较大图标，握手的是外交界面，锥形瓶与试管的是科研界面，骷髅的是黑市与海盗界面。继续往右第一个数字是当前还能建造的主力舰数，第二个数字是当前可用的舰队人口数，最右边的3项资源数分别为金钱、金属和水晶。外交界面中参战各方的徽标和名称依次竖列于左侧，最上面的是己方，点击下面的各家徽标可打开画面右侧的外交选项，注意通过徽标右侧闪亮的灯光可简单判断该方与己方的关系，如为黄色表示正在恶化，为红色表示已处于交战状态。对方首领头像右侧的大框是对方给予的任务，页眉为任务名和所剩时间，框内第一项为对方要求的任务简示图标，第二项是完成任务可得到的奖励，第三项是任务失败受到的惩罚。头像正下方的百分比图是与己方的友好关系，百分比越高越友好，右边3个图标分别为赠送100金钱、金属和水晶资源。最下方的外交条约选项中按从上至下从左往右的顺序分别为宣战、提议停火、提议谈和、提议贸易、提议交换战舰所见视野范围、提议交换行星所见视野范围。

科研界面左侧为科技大类，右侧为各大类下的不同科技树图。三大种族的科技都分为军用、民用、舰队后勤和圣物四大类别，其中舰队后勤与圣物完全相同，军用和民用两大类的冠名不一样，其内所属的科技树图也各不相同。军用与民用大类下通常各有3张科技树图，每张图内有若干科技研究项目图标，在满足指定条件的情况下直接点击项目图标即可开始研究。无法研究的项目图标显示为黑白色调，可研究的项目图标以彩色显示，完成研究的项目图标轮廓围有银色边框。将鼠标移至项目图标上可看到研究所需条件，有红字部分即为目前未满足的条件，例如所需资源物不足，或没有足够数量的科技研究所，或还未完

成某项科技研究。注意有的科技项目可进行多次研究。舰队后勤类下只有两种可研究项目：主力舰数和舰队总人口，从左至右都有8个级别，完成更高级别的研究就能造更多的主力战舰，舰队总容量上限也会提升，不过随着战斗单位总数的增加，舰队的



外交界面



科技树界面

维持费用也会大幅提高，简单来说就是过于穷兵黩武会给经济发展造成严重影响。圣物类下有9个空格表示9种随机隐藏在各行星的圣物，每种圣物一经发现即可带来战略层面的巨大增益，例如所有战斗单位攻击力增加12%。不过圣物无法移动，攻占圣物所在的行星即可获得圣物增益效果。

黑市与海盗里的黑市界面可买卖金属和水晶，将多余资源换取现金，或用钱直接购买紧缺的资源。海盗界面实际上是一个参战方竞价收买海盗为自己效力的拍卖界面，中间的大头像框是海盗头子，如果海盗势力被剿灭会看到头像出现裂痕，且下方标注Dead字样。画面右侧列出各方徽标和名称，玩家自己在最上方，点击各家势力后面的加码牌可提高对该势力的悬赏费用，每点一次增加250元，加码牌右边的数字是目前给海盗的悬赏价格。由系统控制的宇宙海盗会按照最高的出价攻击指定势力，海盗选择攻击的目标势力会出现在下面的小头像框中并标有Wanted字样。画面最下方是海盗执行攻击任务的时间槽，时间槽走完后本轮拍卖结束，海盗又会重新选择一个最高出价执行下一轮攻击任务。本作中的海盗实力不容小视，他们拥有的海量战舰可轻松洗劫防御体系尚未完善的任何行星，初期通过竞价可利用这帮无赖有效打击对手的发展。通常每个恒星系都有一股海盗势力危害乡里，他们的巢穴一般就在本星系内的某个小行星体，玩家发展到后期可派主力舰队将其彻底剿除，但在初期这些无穷无尽的海盗舰队倒也不失为主力战舰练功升级的好靶子。海盗灭亡后该恒星系中将不再出现海盗战舰，海盗势力无法跨越恒星系移民或作战。



现在回到主画面，左下方有行星、生产、外交和战斗4个告示栏框向玩家实时传送4类消息，当有新信息时对应告示栏内会亮起彩色卡片，鼠标左键点卡片栏可看到此类信息的历史列表，持续点击左键可向下选取信息条，点右键则可向上翻选信息条，选中信息条后按空格键即可将主画面直接切换到与此信息相关的界面菜单或星空位置。主画面正下方为目标图框，这里要注意的是目标图框上下的两个按键，上面的是改名键，下面的是放弃销毁键。只有行星体和主力战舰可以更改名称，普通中小型战舰没有这种待遇。攻占某个行星体后如果发现驻守支出费用过高可选择弃守，摧毁行星重力圈内的己方建筑时能够回收部分投入资金，但无论是弃守还是销毁都需要一定时间才能完成。目标图框左侧有3个信息栏，根据选取目标物的不同会出现不同信息数据，如选取战舰时分别为船体生命值、护盾值、反物质值，如选取行星体时分别为星体生命值、星体忠诚度和探索百分比。反物质相当于魔力，战舰或建筑施放特技时需消耗反物质，反物质耗尽后会缓慢自行恢复。星体忠诚度由该星体与己方首都母星的物理距离决定，越远忠诚度越低，当地的税收和资源产量也会相应减

评说 太空版的《三国志》

用三大种族逐一体验了征战银河系的乐趣之后，意犹未尽中突然顿悟这款游戏简直就是一部太空版的光荣《三国志》。东汉末年的乱世换成了弱肉强食的银河宇宙，行星和重力圈等同于城池以及城外的野地，而那些威风凛凛的主力舰俨然就是一个个统帅三军的英雄武将，然后大家你抢我夺争地盘，利用积累的资源扩大军事力量，再去征服更多的地盘，这种循环将一直延续到所有敌对势力全部灭亡，途中也可能出现一系列惨败拉开衰落之帷幕。应急联盟、神族和瓦沙里帝国之间的恩怨对科幻文学爱好者们来说实在没什么新意，但鼠标下巨大的星球瞬间缩小为银河中微不足道的光点，这种肉眼可见的壮观远比任何经典科幻小说更具震撼效果。统驭众多的巨型战舰，跨越一个又一个的星系，征服形形色色的行星世界，这就是《太阳帝国之原罪》最大的乐趣。曾经有《家园》带来宇宙战争的欣喜，但很快玩家们就发现远景画面中的星云总是那样遥不可及，能够自由活动的空间总是那样狭小，真正的宇宙应该是浩瀚无边并且充满了未知。长久以来骨灰科幻迷们只能在那些拥有复杂数据和生僻名词的回合制策略大作中寻觅自己的银河帝国梦，但每回合结束后冗长的等待总不免让人败兴。《太阳帝国之原罪》的出现弥补了所有这些遗憾，玩家们终于可以在一个相对辽阔的宇宙世界中以实时制的方式战斗了！

如果撇开表面那层绚丽，这款游戏剩下的东西可能就比较平庸了，策略层面并不复杂，战舰和建筑的种类也不多，很多细节离完美还差得远，节奏偏慢的战斗需要玩家有极大耐心，厮杀场面的光影音效也远不如《家园》。看似繁杂却颇多相似的科技树和那些主力舰的设定一样，都在玩变外形换名称的文字游戏。客观说，三大种族的区别不够突出，游戏中他们各自的优势也不是很明显，保障资源、供应扩大舰队规模是所有种族通用的制胜规则，虽然玩家可以穿越于上百个行星世界东征西伐，但时间长了，无聊的乏味迟早会取代初见的新鲜。Ironclad的制作者们显然也考虑到了这点，他们的对策是官方架设的多人模式服务器，1.02版补丁中增加的MOD功能，还有游戏内置的地图编辑器，这些或许能使《太阳帝国之原罪》在玩家的硬盘里留得更久一点。不过就目前的反响来看，这样一款容量才1GB出头点的小作品能吸引玩家投入几个钟头已算辉煌的成功，毕竟不是任何一款科幻游戏都能兼具《家园》和《三国志》的魅力。

少，忠诚度太低还会叛乱投靠邻近敌方势力。探索百分比是在该星体上搜索未知圣物或资源的进度，每占领一处行星后都应完成100%探索，一旦发现圣物那可就发达了。


TEC的Kol级战列舰

目标图框右侧有两个按键。上面的是建筑自动放置开关，开启后在行星重力圈内修造建筑时，系统会自动选择建筑物布放位置。下面的是向盟友方发送地图指定点信号，这个功能主要用于多人对战模式下。再往右有10个功能热键框，根据选取目标的不同也会出现不同功能热键，例如选取战舰或建筑物就是各种技能热键，选取行星就是升级、造建筑、生产战舰热键。注意战舰特技的按键图标都有玄机，很多主动技能图标上都有一个白色小箭头在旋转，那表示这项技能会由系统自动施放，如果不放心系统AI的智商可右键点击技能图标关闭自动施放，旋转的小箭头也将因此消失。在选取多艘战舰时，右键点击移动图标可设定全体战舰匀速移动，此时图标中向上的绿色箭头会变成3个，这项设定可保证舰队在行星间实施相位跃进时阵形不会过于散乱。最后要提一下游戏里经常用的热键——Alt，普通状态下按住Alt可在画面上显示更多信息，如防御性建筑的射程，战舰特技的作用范围等，按住Alt后鼠标左键单击某战舰或建筑即可选取屏幕内所有相同型号的战舰或建筑。

三族舰队特技



游戏中的战舰可分为护卫舰、巡洋舰、主力舰三大类，分别对应轻、中、重3档级别。护卫舰共有6种型号，第1种是侦察舰，第2种为最低级基础战舰，第3种为导弹舰，第4种是具有轰击行星能力的攻城舰，第5种是专克舰载机的防空舰，第6种是能占领行星建立殖民地的殖民舰。巡洋舰有4种型号，第1种是轻型航母，第2种是带有战场维修功能的辅助战舰，第3种是能提高周围战舰威力的指挥舰，第4种是真正的主战型巡洋舰。三种族的护卫舰与巡洋舰仅名称和外形上有区别，但在功能上完全一致，这两类战舰都可在护卫舰船坞中建造。各族主力舰均有5种型号，它们不但能够通过战斗升级并习得新特技，还可以由玩家随时更改舰名，新出产的主力舰名由系统随机自定义。主力舰是作战部队的核心单位，所有主力舰都具有轰炸行星表面的能力。游戏初期首座主力舰船坞完工后，玩家可免费获得第1艘主力舰，以后再造就要全价付费。以下列出3族主力舰及主要技能：


准备出击的特混舰队

一、贸易应急联盟(TEC)

Kol级战列舰

战场职能：战场主力
舰载机：2队（10级）
特技1：高斯磁轨炮，向敌舰或建筑发射高速穿甲弹头造成巨大物理伤害。
特技2：高炮速射，对靠近本舰的敌方舰载机施以快速轰击。
特技3：适应力场，在舰体周围生成一道能量护盾降低所受伤害。
特技4：紧急时刻，激发全体船员潜能，加快自动修复、技能冷却和反物质恢复速度并赋予溅射伤害效果。

Sova级航空母舰

战场职能：舰载机攻击
舰载机：6队（10级）
特技1：导弹舱组，布设一座固定的导弹发射舱攻击周围敌人。
特技2：行星封锁，当前行星重力圈内的敌商船无法相位跃进，窃取行星税收并延长舰船和建筑修造时间。
特技3：重型战机，增加本舰舰载机护甲与攻击力。
特技4：快速制造，加快损失的舰载机补充速度，同时缩短当前行星重力圈内友方舰船和建筑修造时间。

Akkan级战列巡洋舰

战场职能：战斗/殖民
舰载机：3队（10级）
特技1：殖民，在行星表面建立殖民基地。
特技2：离子闪电，使敌主力舰、护卫舰与建筑暂时无法攻击、移动、生产或使用特技。
特技3：联网锁定，增加范围内所有友方战舰射程与命中率。
特技4：休战，使附近所有战舰与防御性建筑暂时停火。

Dunov级战列巡洋舰

战场职能：特技/支援
舰载机：3队（10级）
特技1：护盾回复，修复除自身外的己方主力舰、护卫舰或建筑。
特技2：电磁冲击，发射电磁炸弹移除敌主力舰、护卫舰或建筑的护盾和反物质。
特技3：磁化，使敌主力舰、护卫舰或建筑无法使用特技。



特技4：熔流力场，大幅降低附近友方战舰与建筑对反物质的消耗。



Marza级无畏舰

战场职能：远程轰炸

舰载机：1队（10级）

特技1：辐射炸弹，以小型核弹攻击敌主力舰、护卫舰或建筑并导致持续伤害。

特技2：夷平行星，轰击并重创敌人占领的行星。

特技3：燃烧弹，使本舰装备的舰炮和导弹攻击有一定几率产生额外持续伤害。

特技4：导弹齐射，发射大量导弹攻击周围所有物体。

二、神族（Advent）

Radiance级战列舰

战场职能：战场主力

舰载机：2队（10级）

特技1：反物质引爆，对拥有反物质槽的敌主力舰、护卫舰和建筑造成持续伤害并迫使目标无法使用特技。

特技2：仇恨，激怒周围敌人，迫使他们放弃原先目标转而攻击本舰。

特技3：能量吸收，将本舰受到的部分伤害值转化为反物质。

特技4：净化光芒，发射巨大光柱对敌主力舰、护卫舰和建筑造成伤害。

Rapture级战列巡洋舰

战场职能：特技/支援

舰载机：3队（10级）

特技1：眩晕，降低敌舰载机和护卫舰的命中率，同时延长他们的攻击冷却时间。

特技2：复仇，使友方主力舰、护卫舰和建筑在遭到攻击时能将部分伤害反弹给攻击者。

特技3：凝神光环，提升附近己方舰载机攻击力。

特技4：主宰，控制敌方护卫舰船员心智，迫使其投入己方阵营效力。

Progenitor级母船

战场职能：战斗/殖民

舰载机：3队（10级）

特技1：殖民，在行星表面建立殖民基地。

特技2：恶毒，诅咒敌方主力舰、护卫舰和建筑，受诅咒者之一受伤会使所有其他受诅咒者承受少许伤害。

特技3：护盾恢复，加速恢复周围所有友军单位的能量护盾。

特技4：复活，将一艘被摧毁的主力舰级别数值瞬间转移给目标主力舰，不能对自身使用。

Halcyon级航空母舰

战场职能：舰载机攻击

舰载机：6队（10级）

特技1：隔空推物，将本舰附近的敌舰载机强制推开并施加物理伤害。

特技2：智能老兵，增加所有舰载机小队的战机数量。

特技3：强化光环，减少周围所有友军能量武器的攻击冷却时间。

特技4：机魂风暴，瞬间发射大量额外的舰载机攻击敌人。

Revelation级战列巡洋舰

战场职能：远程轰炸

舰载机：2队（10级）

特技1：冥想，使敌主力舰、护卫舰暂时无法攻击、移动、生产或使用特技。

特技2：指导，缩短友方主力舰或护卫舰的特技冷却时间。

特技3：透视，短时间内可看到远方行星视界。

特技4：激发疯狂，对敌方行星及居民人口造成持续伤害。

三、瓦沙里帝国（Vasari）

Kortul级破坏者

战场职能：战场主力

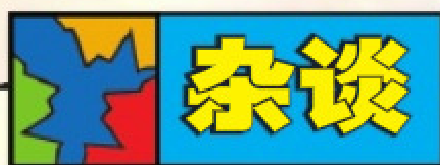
舰载机：2队（10级）



Sova级航空母舰



两艘主力舰同时升级



太空战争不是梦

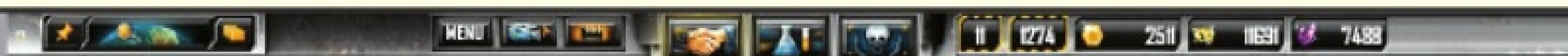
■北京 Griffin

如《太阳帝国》这般对宇宙战争的描写，远远不限于游戏，也远远不止于今天。对于我们这颗在战争中摸爬滚打至今的星球，当然不吝对未来的战争畅想一番。不管有多少人宣称应该阻止战争的爆发和蔓延，但我们谁都清楚一点——太空战争是早晚的事情。

描写外太空战争的小说、电影、游戏总是发生在人类身上，或者是类人生物（人类的映射）身上，并且深受大众欢迎，因为这些故事引起了人们内心的共鸣。事实上，现在世界很多国家都在试图发展自己的太空力量。美空军参谋长迈克尔·莫斯利将军签署的《太空行动》，更是毫不掩饰美国独霸太空的野心，强调巩固美国军事航天优势地位，允许“先发制人”攻击他国卫星或地面指挥站，剥夺对手太空对抗的能力。有军事分析家认为，如果把太空战这种新型战争样式当作一种新式武器来看，经过20世纪冷战年代漫长的孕育和21世纪国际政治、军事格局的建立及高新技术的催生，现在它已接近正式定型了。

卫星将世界的边缘扩展到了外层空间，就如同飞机将战争带到了天空。在波斯湾战争中，我们已看到了卫星的强大作用，智能卫星让美军以空前的视野来观察战场，展现伊拉克军队的每一次行动。卫星的功能不仅仅是侦察，有些卫星武器系统专门设计用于发射核导弹。美国前总统里根1983年5月提出的“战略防御计划”现改成了“弹道导弹防御”计划，就是用激光卫星发射激光摧毁洲际导弹。目前，美军太空战实验计划已完成全面验证，在“卫星跟踪设想”“太空控制条令”“对重返大气层宇宙飞行器的卫星跟踪设想”“银河之路太空战斗机”“太空鹰眼”“GPS系统的太空运用”等方面的准备已完成，具体演练计划都已交给空军，即将开始实际操作。

太空现在已是必争之地，下一场大规模战争不可能避免外层空间的战斗，虽然这只是雏形，但终究是迈出的第一步。人类走到哪里便把战争带到哪里的历史事实令人相信，终有一天，国际会变成星际，战舰会变成星舰。不要觉得这有多遥远或多有趣，反观过去，人类这种做法已重复多次了。




不慎闯入了海盗的巢穴

特技1：强力涌动，大幅增加本舰射速与护盾恢复速度。

特技2：武器反制，暂时中断技能范围内所有敌舰载机火力。

特技3：碎裂打击，集中敌舰时有一定几率延长对方特技冷却时间并降低反物质储量。

特技4：活性纳米，向敌主力舰、护卫舰和建筑发射活性纳米，目标被毁时对周围友军产生溅射伤害。

Skirantra级航空母舰

战场职能：舰载机攻击

舰载机：6队（10级）

特技1：修理之云，修复己方受损的主力舰、护卫舰、舰载机或建筑。

特技2：紧急轰炸，短时间内发射额外的轰炸机攻击敌人。

特技3：相位光环，可将附近己方舰载机暂时拖入相位空间躲避敌方致命攻击。

特技4：复制军团，复制一艘己方护卫舰并自动编入舰队。


相位通道是连接行星的纽带

Jarrasul级疏散者

战场职能：战斗/殖民

舰载机：3队（10级）

特技1：殖民，在行星表面建立殖民基地。

特技2：重力弹头，迫使敌方主力舰、护卫舰暂时无法相位跃进。

特技3：纳米分解，降低敌主力舰、护卫舰和建筑的生命值、护甲并产生持续伤害。

特技4：吸星大法，从敌方行星窃取资源转为金钱，同时产生持续轰炸效果。

Antorak级掠夺者

战场职能：特技/支援

舰载机：1队（10级）

特技1：相位出窍，将己方或敌方主力舰、护卫舰、建筑暂时拉入相位空间处于无敌状态，但也无法攻击。

特技2：扭曲重力，提升己方战舰移动速度。

特技3：颠覆，派遣破坏小组潜入敌行星增加其修造建筑与舰船的时间。

特技4：相位节点，布设相位节点，己方战舰可在同一恒星系内的两节点间跃进旅行。

Vulkoras级灭星者

战场职能：远程轰炸

舰载机：1队（10级）

特技1：相位导弹，发射导弹群攻击敌主力舰、护卫舰或建筑。

特技2：攻城平台，布设一座可轰炸敌行星表面的攻城平台。

特技3：专业攻击，经过强化的相位导弹可对敌行星及建筑造成更大伤害。

特技4：瓦解，发射纳米束攻击敌主力舰、护卫舰或建筑的同时恢复本舰生命值。

争霸之路



行星体及其重力圈是游戏中最基础的地域单位，重力圈就是行星周边的那道巨大光环，游戏中所有建筑只能放置于重力圈轨道内，甚至连战斗也要在重力圈中进行。一个恒星系可以容纳十几颗行星，行星之间的连线被称为相位通道，舰队和商船通常只能沿着相位通道往来于行星之间，处于相位通道跃进状态下的星舰是不能停止或倒退的。游戏中行星体也有很多不同类型，标准球形的行星体有绿地、沙漠、熔岩、冰雪、气体5种，绿地和沙漠可直接殖民，熔岩和冰雪行星需研究相关民用科技后才能殖民，熔岩行星盛产金属，冰雪行星多产水晶，而气体行星是根本无法殖民的。不规则的类行星体有小行星、死亡小行星、宇宙垃圾场、等离子星云、虫洞等，其中仅有小行星可供殖民。虫洞是跨越恒星系的快捷通道入口，玩家需要在民用科技树中完成虫洞导航技术的研究后才能使用。在没有虫洞的情况下，恒星系之间的旅行可以通过恒星之间直接传送，抵达目标星系后再逐个行星跃进，但恒星间的传送也需完成远距跃进技术的研究。

基本的战争步骤是派遣舰队攻入敌占行星，消灭所有敌舰和防御性建筑，接着对行星表面实施轰炸直至其生命值和人口都降为零，然后由具备殖民功能的战舰实施占领。夺取行星控制权后即可在重力圈内修造各种建筑，如资源采集站、船坞、炮塔平台、战机平台、军事或民用科研站等。玩家不能在行星表面修造建筑，但可以投入资源升级行星的6项属性，分别是人口基数、应急设施、星球探索、设为首都、民用建筑上限和军用建筑上限。升级人口基数可获得更多税收，尤其刚占领的行星，如不尽快升级此项将长时间处于财政赤字。应急设施能提升行星对敌舰轰炸的抗性，星球探索主要用来寻找圣物，有时也会发现资源，探索度最高达到100%后就不用再探了。升级民用建筑和军用建筑上限可增加重力圈内能够修造的建筑总量，玩家可根据具体情况自

行斟酌优先升级哪一项，如果是处于战火前线的星球应先升军用建筑上限，这样可以修造更多炮塔和战机平台强化防御火力，如果是处于后方安全地带的星球应先升民用建筑上限，方便造研究所、贸易站发展科技经济。

仔细观察星图可以发现连接行星的相位通道具有重要战略意义，并不是所有的行星都四通八达，如果起始母星位于边陲地区，又能及时占据单线通道上的某个节点，即可拒敌于国门之外，后方发展根本不担心海盗和敌对势力骚扰，这种情况是所有开局中最理想的，但也是可遇而不可求的。大多数时候玩家很难迅速找到一个死胡同式的单线通道地形，这种情况下应尽快派侦察舰探明周边地形，然后选择一颗处于交通枢纽位置的行星体迁都驻守，尽快出主力舰攻占周围资源行星，将母星建设为拥有强大防御火力的军事要塞，周边行星以发展经济为主，再扩建多支舰队随时增援可能受袭的周边行星，如果敌人不来也应主动出击袭扰四方，一方面可以通过大量战斗提升主力舰级别，另一方面还可以起到先发制人打压对手发展的效果，另外处于交通要冲的行星通过贸易站得到的收入也很丰厚。很多玩家都讨厌苍蝇一般的海盗，实际上只要有完备的防御体系，海盗的人海攻势只能是送经验值，但在初期还是不能吝啬那点钱，好歹总得装模作样地去参加几轮竞拍，让海盗大爷们先去别人地盘上闹腾。行星防御体系中炮塔平台射程有限，但占用军事建筑人口额度少，战机平台只能容纳2队舰载机，还需要完成相关科技研究才能建造，不过舰载机巡航范围却可覆盖整个重力圈。对于需要严密布防的军事重镇一定要将本地军事建筑人口升满并全额利用。炮塔和战机平台的比例可自行斟酌，战机平台初期可全出截击机克制敌人护卫舰，后期要适当增加轰炸机以对付大型敌舰。



找到了增加全体单位攻击力12%的圣物

初期因为占的行星少，所以玩家的财政总是很紧张，科研、造战舰、升级行星、修防御平台都需要耗费大量资源，这时只能利用黑市交易来缓解资源紧缺的尴尬，通常情况下金属总有富余，有需要时立刻卖掉它们换钱，或再购进消耗量较大的水晶。金钱的紧缺通过时间的积累可以得到缓解，外交界面中各方势力给予的任务同样也能带来丰厚的物质奖励，但千万不要对那些已签署的协议抱有太多幻想，翻脸无情的NPC随时都可能撕毁它们。舰队会战是决定最终胜负的主要方式，不同的主力舰可以组成不同战术风格的舰队，例如全航母的远程打击舰队，战列舰与战列巡洋舰、巡洋舰、维修舰混编的肉搏舰队，没有任何一种舰队是绝对无敌的，例如全航母舰队虽然专克战列舰舰队，如果对方队伍里有足够数量的防空护卫舰，己方舰载机就很难有所作为。当拥有第2支舰队后就可以积极向外拓展地盘，舰队规模扩大的同时应考虑加入特技型主力舰和维修巡洋舰，前者可以增加附近友军攻击力，后者能有效提高舰队持续作战力。本作中的主力舰有如《魔兽争霸III》里的英雄，要锻炼出强悍的10级主力舰，除了不断战斗外别无他法。级别越高的主力舰越要小心保护，如果大规模混战中敌人占明显优势就要毫不犹豫地撤退，护卫舰和巡洋舰损失再多都可以重新造，但一艘高级别的主力舰却不是花点钱就能造出来的。对付敌方精锐舰队，数量依然是制胜的不二法宝，保证资源的持续积累，多派侦察舰四处打探，一旦发现敌方主力立刻集结尽可能多的舰队来夹击围剿。后期如研究出星际大炮还可瞄准目标行星先来一发，然后再让舰队跃进过去收拾残局。


TEC的星际大炮


开始对行星表面的轰炸

在较大地图的战斗中，玩家不需要占领每一颗行星，打下的行星必须先投入资金建设升级才能产生收益，如果只占领殖民而不建设还会倒贴钱，所以有时候要学会放弃。并不是开拓的疆土越大收入就越多，边疆行星与首都母星的距离越远忠诚度就越低，收益比例也会随之下降，即使频繁迁都也无法彻底解决这个问题。3个种族都有太空广播站类建筑可向外传播本族文化影响，修建广播站后将主画面缩小到星图模式可看到沿相位通道上缓慢延伸的色条，那就是文化影响力传播的象征，色条波及的敌方行星会出现忠诚度下降甚至哗变叛乱，文化影响范围内的己方行星即使被攻破敌人也无法殖民。对付广播站的文化渗透只有两个方法，一是也造广播站展开针锋相对的反击，二是派遣主力舰驻守热点地区，因为主力舰具有自动抵御异族文化影响的效果。P

乾坤一技

《生化危机4》佣兵模式5星评价详细打法
Resident Evil 4

■北京 郭嘉琦

各位是否都已打通了《生化危机4》呢？如果是，那你一定对其中紧张的气氛、新奇刺激的QTE系统和极具个性的Boss战颇有感触吧？在通关之后，选新增Extras模式中的The Mercenaries一项，就可以进入佣兵模式中继续体验了，下面我就详细介绍一下。

佣兵模式中有4张大地图，你可以选用历代游戏中的5个角色（刚开始只有里昂，其他4位必须打出4星或以上评价才会出现），在4张地图上与各种各样的杂兵和Boss决一死战。在4张地图上分别达到6万分以上，就可以获得最高的5星评价，并可以在新游戏商人处免费得到一把手枪加农炮，威力不俗。那么，如何在这短短的2分钟游戏时间内攒够6万分呢？请听我一一道来。

先请各位来看一组数据：在游戏中，杀死一个杂兵能得到300分，杀死一个Boss能得到4000分。你一定会说，就凭这么点儿分数，在两分钟内攒到6万是永远不可能的。但别担心，CAPCOM为佣兵模式设立了一些特殊系统：

1.沙漏：佣兵模式中设立了两种沙漏，蓝色沙漏可以将游戏时间延长，金色沙漏可让玩家在30秒内每杀一个敌人得1000分。这两种沙漏是游戏中最关键的东西，没有它们就很难达到6万分。

2.连击系统：在杀死第1个敌人后11秒内杀死第2个，就会形成连击。这时，分数下面会出现一个“×…个”的标志，不仅可以得到杀敌的分数，最后当连击停止后还会得到连击分数。

有了这两个系统，达到6万分数就会比较容易了。下面是详细打法：

一、村庄

敌人：村民

Boss：电锯大婶（一对）

这张图其实就是在1-1关中里昂与敌人死拼的场景，只不过是新开了几个房间罢了。在仓库中先爬上2楼，吸引四五个敌人后，获取金色沙漏并直接引爆一楼的油桶炸死村民可以得到比较可观的分数。在村子里不停地游走，引3到4个敌人时抓住机会用霰弹枪给予近距离的一喷很有效果，因为里昂没有手雷，所以可以把霰弹枪当手雷用。电锯大婶出现后一定要小心，先要看清楚是不是两个人，如果不是就要小心身后了，被前后夹击是很平常的事，要有心理准备，提前跑动。同时要注意时间，别打得火热忘记获取沙漏就行了。到4星时出现新人艾达（Ada）。



迅速引爆油桶，让积分倍涨！

二、城堡

敌人：异教徒

Boss：盲爪

这一关场景较狭小，要小心异教徒的大范围攻击，像链锤、盾击都比较难躲开。初期在木桶里的闪光弹很实用，别错过了。由于此地图有一个无限刷人点，所以达到5星评价就很容易了，只要稍稍注意一下自己的血量就行了。盲爪只会在一层出现，不会追到无限刷人点去，而且也不太好打，干脆就不要去理它，经直冲向无限刷人点就行了，注意别忘记路上的沙漏和草药。在无限刷人点建议绕着圈跑打游击，如果站在原地很容易出现腹背受敌的情况。到4星时出现新人克劳泽（Krauser）。



欢迎来到无限刷人点！

三、特种兵基地

敌人：特种兵

Boss：机枪狂人

此处地形较复杂，最好的办法就是反复练习，掌握住几个重要的点。图上仍有积分沙漏和油桶的组合，来几下子积分就刷刷地往上涨了。Boss机枪狂人由于是远距离攻击兵种，而且场景还有许多制高点，所以有时候总是死得不明不白。建议一听到他的声音就要马上往掩体多的地方跑，待他一轮扫射后一个手雷扔过去，然后冲上去猛打，火力足的话10秒就可以解决战斗。另外此图的油桶很多，可善加利用，4层平台也是一个资源丰富的地区，如果出生点碰巧在那里，就会有一个好的开局了。到4星时出现新人亨克（Hunk）。



最快速度干掉机枪狂人！

四、水世界

敌人：特种兵

Boss：超级电锯狂人

在这张超大地图上迷路变得很平常，经常是看得见沙漏却得不到，所以和第三关一样，先研究透地图再行动，记住每一个弹药供给点和沙漏点，策划出一条攻击路线，毕竟时间不等人。Boss超级电锯狂人极为可怕，不仅皮糙肉厚，而且不论多么高的地形他都能跳上跳下不费吹灰之力，那把双刃的电锯也是杀人不眨眼。所以地图上一旦刷出超级电锯狂人，要立刻用最强火力灭之，并且注意保持距离。这一关的杂兵中有一种会发射火箭弹的，非常有威胁力，要提前消灭。同时密切注意四周，别被包围而陷入被动。虽然第4张地图难度最高，但经过前3关的考验，相信打穿这一关也不会是梦想。到4星时出现新人威斯克（Wesker）。



可怕的超级电锯狂人！



最后所有的人物都会出现了

我玩“仙剑四”——大家来做“云隐流”

■北京 梦在仙境中

玩过“仙剑四”的同学们想必都清楚游戏里面的某些Boss设计得相当变态，一不留神就会“大侠请重新来过！”笔者经过无数次的实践，终于悟出了一套对付这种变态敌人的办法，那就是避其锋芒，攻其要害。说白了就是用隐身这一招和敌人捉迷藏，让敌人无法杀伤你，你再趁机对敌人进行杀伤。使用这一招的人统称为“云隐流”。具体表现为，在战斗中使用的风系高级仙术“风归云隐”和宝贝物品“影月神石”。“风归云隐”这招，建议由韩菱纱或柳梦璃修炼，因为这两个MM“神”值较高，在战斗中方便使用。如果从一开始就专修风系仙术，32级左右就可以练到，那时大概打到狐仙居的剧情那里，而影月神石应在封神陵那里对“苍角”用“凌空摘星”偷到。

以最终之章——对阵玄霄和夙瑶那场战斗为例。首先，玩家应准备好足够的补精补神的良药，影月神石应至少准备10个，以便当天河这种战士“显身”后及时隐身。进入战斗后，就可以开始和玄霄叔叔、夙瑶阿姨玩捉迷藏了，接着就会出现那两位叔叔、阿姨的速度条不断运动而无法进攻的情况。但注意无论是风归云隐还是影月神石，都只能维持3回合，而且在隐身状态下无法进行精和神的补给。所以玩家应该巧妙打好时间差，充分戏弄玄霄叔叔和夙瑶阿姨，达到最小伤亡值。当敌人无法打伤你的时候，你就可以轻松施展你的绝招了。


影月神石——超有效的辅助物品


风归云隐——超有用的辅助技能

以上便是我苦心钻研的“云隐流”战法，此招百无禁忌，一旦施展威力无穷！祝愿所有仙剑玩家都能不再为超变态Boss而头痛了。P

《三国群英传Ⅶ》情义技武将搭配表

■游侠 神之影

情义技是《三国群英传Ⅶ》新增加的技能，类似于组合武将技，但却有着本质的区别。组合武将技需要各武将都拥有能够组合的武将技，发动难度大。而情义技只需固定搭配的武将组成一队即可发动，发动难度小。情义技的搭配一般都是历史上的夫妻或者兄弟，通常情况下需要收集两格或更多的气才能发动，效果非常明显。当武将能够带领副将后，尽量让能够发动情义技的武将组合在一起，这样战斗起来就轻松多了。以下为各情义技的武将搭配表，供大家参考选择。P

情义技	武将搭配	情义技	武将搭配
火凤展翼	孙策、大乔	神凰灭世	孙策、大乔
青岚绝剑	周瑜、小乔	花岚绝剑	周瑜、小乔
鬼神烈戟	吕布、貂蝉	八卦火神炮	孔明、黄月英
八卦灭元炮	孔明、黄月英	炎魔破地	孟获、祝融夫人
火神灭世	孟获、祝融夫人	天剑惊雷	刘邦、吕雉
魔刀灭魂	项羽、虞姬	忠义傲世	刘备、关羽、张飞
仁义齐天	刘备、关羽、张飞	黑蛟怒翻	孙权、周泰
共工霸海	孙权、周泰	百剑绝踪	周瑜、孙策
奔雷袭电	夏侯惇、夏侯渊	天雷殛电	夏侯惇、夏侯渊
青龙天狼牙	张辽、关羽	艳绝众生	大乔、小乔
祈禳秘仪	诸葛亮、庞统	八阵回天	诸葛亮、姜维
八极归元	诸葛亮、姜维	龙凤天舞	孙仁、刘备
虎啸灭军	关羽、张飞、赵云、黄忠、马超	五虎破极	关羽、张飞、赵云、黄忠、马超
紫盖腾龙	甄宓、曹丕		

秘技屋

《前线——战火之源》秘技

Frontlines: Fuel of War

一、无敌秘技

目前已知有两种在游戏中打开控制台的方法。方法1：在启动游戏时加上命令行参数“-devmode”；方法2：在“我的文档”里面的\My Games\Frontlines - Fuel of War\GCGame\Config\GCInput.ini文件内找到[Engine.Console]，修改ConsoleKey=Tilde。

进入游戏后用~键打开控制台，然后输入以下字符以获得相应的秘技功能：

GOD 无敌模式，再输一次取消效果，每关都要输入一次才有效。

loaded 得到全部武器和无限弹药，在载具和遥控武器上再输入一次loaded就可以让此武器得到无限弹药。

二、获得奖励关

先在主菜单选择Extras项，再选择Bonus Content，然后输入以下字符即可解锁相应的奖励关卡。

sp-street 解锁单人关中的the Urban Combat

sp-village 解锁单人关中的the Village Assault

《太阳帝国之原罪》初始资源调整法

Sins of a Solar Empire

首先在游戏文件夹\Sins of a Solar Empire\Galaxy中找到地图文件，以双人图中有23颗星球的Storm Front地图为例，用记事本打开文件后查看文件末尾，找到如下条目：

```
player
designName "Player0"
inGameName "Player0"
overrideRaceName ""
teamIndex -1
startingCredits 3000
startingMetal 800
startingCrystal 250
```

其中Player0～9分别对应于第1个到第10个玩家，因此，当玩家选择是Team 1时，要将teamIndex后面的值改为0，当玩家选择是Team 2时，teamIndex的值要改为1，以此类推。否则电脑会随机分派Player。而后再将将startingCredits 3000、startingMetal 800和startingCrystal 250这3个的数值改为自己需要的数字，比如改为99999999（贪心了点），保存后再进入单人游戏地图就有效果了。这个文件同样还可以修改很多东西，基本上地图中的一切要素都包含在内，不过还是要注意改前务必要保存原始文件。P

谨以此文献给那些同我一样要面对不可预知的困难并对前途充满希望的大三兄弟们。
——作者



命运（三）

■吉林 左笑夫

红色的眼睛黯淡了下去，敌人的身体随着双膝向前弯曲倒在了地上。就在我们刚刚要松口气时，一个一身血色装扮的女牧师跑了出来。

“她是大检察官怀特迈恩，快！备战！”法师一边大喊，一边唤醒着自己的全部智力潜能。而我刚要冲向敌人，只见怀特迈恩挥了一下她的法杖，我立刻感到一阵头痛，好像马上就要睡去，全身动弹不得。

“起来吧，我的勇士。”

她竟然唤起了已经在地上奄奄一息的莫格莱尼，而清醒过来的我们这时已不得不面对两个敌人了。我激发出最后的斗志，顶住两个人的攻击。在我用尽全身的力气再一次放倒莫格莱尼的时候，月影也一箭穿透了怀特迈恩的喉咙。

“真是太危险了，看看有什么好东西。哦？这个帽子好像不错。”牧师说着就把手伸向了地上的主教之冠，我也拾起了血色指挥官之盾转身进入了传送门。离开前，我回头望了望身后的两具尸体，心里突然有一种怎么也说不出来的感觉。

在结束血色修道院之旅的很长一段时间里，我几乎走遍了整个艾泽拉斯，也逐渐地改变了喜欢独来独往的习惯。但在这期间，总有一幕景象如梦魇般在我头脑中挥之不去。不知莫格莱尼在光束中再次站起来时，他是否想过是一个柔弱的女子再次赋予了他生命。如果当时没有同伴们的合作，相信那天倒下去的人一定是我。那么我的偶像乔纳森将军在战场上拼杀时，他的背后会不会也有一支猎枪瞄准企图偷袭他的敌人。难道奇迹真的不可能由一个人来创造吗？我曾经雄心壮志走出北郡修道院时的样子，在我的记忆中慢慢地模糊起来，我晃了晃头，不想再想下去了。

几个月后的一天，我在燃烧平原闲逛，在北边的一个山丘上发现了一个营地。营地中的一个人告诉我，刚刚被宣布光荣殉国的温德索尔元帅并没有死，他被黑铁矮人囚禁在了黑石深渊中。元帅大人好像还发现了一些关于黑龙的秘密，他要我快去向暴风城报告。

听到这个惊人的消息后，我那隐藏在板甲里面的身体不禁抖了一下。我只听说过黑龙好像和上古时代的什么死亡之翼有点什么关系，但怎么又和那群剽悍嗜血的黑铁矮人扯到了一起，看来我这次面对的将是一场难以想象的挑战了。我不敢有任何的耽搁，立刻向麦克斯韦尔和乔纳森将军报告了一切。而乔纳森将军听后，竟然出乎我意料地把营救元帅大人的任务交给了我。

这时，直觉告诉我这是一个机遇，它将会成为我生命走向巅峰的一个转折点。所以，我感到了无比的荣耀与使命感，其中还夹杂着一点点的兴奋。尽管我不知道接下来等待我的会是什么，可我还是以最快的速度叫上了几个最最精英的战友，一路马不停蹄地来到了黑石深渊。

说实话，这黑石深渊的环境真让我这个还算身经百战的人都感到恐惧，而且这里的温度也高得叫人难以忍受。我真想摘下头盔好好透透气，可是我明白如果我这么做了，那些凶悍的黑铁矮人会轻易把我送到墓地去的。

经过长时间战斗的洗礼，我早已熟练掌握如何把敌人分开再逐个击破的技巧了。我们轻松放倒了典狱官和囚门守卫后，马上找出钥匙打开了监狱的门。我看到大英雄温德索尔元帅竟然赤裸着上身，只穿了一条短裤站在囚室里。

“元帅大人，我们是暴风城派来营救您的，快和我们逃出去吧。”

“终于可以离开这个该死的地方了。快护送我出去，我要揭开一个天大的秘密。”

话音未落，远处就传来了匆忙的脚步声。“快！有追兵！”我的一个队友大喊了一声。随后，我们马上又投入到了战斗中去。这次的敌人好像比刚才那些囚牢的守卫要强得多，而我们却又不得不兼顾着元帅的安全。没多久，我们成功逃离了这里。元帅告诉我们去暴风城集合等着他，并且还说，暴风城马上就有一场好戏上演了。

我们迅速回到了暴风城，一会儿，元帅也匆匆赶来。随着他一只脚踏入大门，所有的卫兵、军官，还有乔纳森将军都瞪大了眼睛，谁都对眼前的一切感到难以置信。

“一个活着的神话！”

不知是谁最先惊叹了一声，随后，所有温德索尔元帅路过的地方，卫兵全都会单膝跪地并由衷地赞叹。看着面前这个集荣耀和传奇于一身的人，我怎么也不能把他和



那个在黑石深渊中神情颓废的男人联系在一起。我跟在后面，一步步来到暴风要塞。在要塞的最深处停了下来，元帅指着国王陛下身边的女伯爵从容说道：“化装舞会结束了，伯爵夫人。”

温德索尔元帅停顿了一下，然后一字一字地说：“也许我该叫你的真名字，奥妮克西娅！”

当最后五个字从温德索尔的口中说出来时，公爵大人立刻拔剑出鞘，年轻的国王竟吓得马上跑开了。

女伯爵轻蔑地一笑，“你这个笨蛋，我已经得到了我想要的，不过我也不会放过你。”说完，一个火球重重地击倒了温德索尔元帅，随后，伯爵便消失不见了。与此同时，一群黑龙守卫从天而降，公爵立刻和它们厮杀起来。我在一旁目瞪口呆，我们人类的领袖把它们一条条地斩杀掉。当最后一条龙倒下时，公爵大人的眼神中渐渐出现了似乎从未有人见过的沮丧。

他走过来和我们说那个奥妮克西娅是死亡之翼的女儿，必须杀掉这条邪恶的黑龙才可以保证联盟乃至整个艾泽拉斯的安全，所以他要在接下来的一段时间里，挑选一支精英的队伍去完成这个使命。很自然地，我和我的战友们成为这支队伍的第一批成员。

又过了一段日子，我得到通知来到巨龙沼泽与这里的联盟军集合。他们果然个个都是百里挑一，人人都装备精良，而且还谈论着什么“黑翼之巢”“耐法里安”之类我听不懂的词。在嘈杂的人声中，我似乎听到了一个似曾相识的声音。我顺着声音转过头去，是月影！我兴奋地跑过去搭讪。

“喂，月影，还记得我妈？”

月影扭过身子略微迟疑了一下，也兴奋地说：“是你啊，真没想到还能在这里见面。最近怎么样啊，还是见到矮人就叫阿姨吗？”

“呵呵，你可别逗了，我可没有以前那么土老冒了。”

“哦？是吗？对了，听说那条黑龙会喷火，我特意带了几瓶火抗药剂。你是战士，给你几瓶吧。”

我们正说着，部队已经集结完毕，浩浩荡荡地杀入了奥妮克西娅的巢穴。

此时，这条黑龙好像正在睡觉，看到我们的到来，它只是十分不屑地说了一句：“真幸运，今天不用走出巢穴就能找到食物了。”那感觉，真是和暴风要塞中那个讨厌的女伯爵一模一样。我们按照事先计划好的战术开始了战斗。无数的武器和魔法向奥妮克西娅的身上招呼过去，而这些对她那庞大的身躯来说犹如搔痒一般，她厚重的鳞片把这些魔法与武器全都结结实实地挡住了。一会儿，奥妮克西娅好像感觉到有些不耐烦了，呼的一声飞到了空中，对着地上的人们深深地吸了一口气，随后吐出一片大火，像乌云一样压了过来。这时，听到月影大喊：“大家小心，有一大群龙过来了。”大家还没有从那片火云的恐惧中回过神来，果然就有一大群黑色雏龙飞来径直朝离它们最近的月影飞了过去。

我明白，一个猎人如果被敌人近身攻击，无异于一条蹦上了岸的鱼，只有任人宰割的份。我来不及多想，立刻冲过去把雏龙所有的注意力全部吸引到我的身上。刹那间，我的身体各处都感受到了强烈的撞击与撕咬。龙爪打在我铠甲上的声音如同雨点一样响个不停，这时的我感觉自己就像一瓶罐头，早晚会被切开薄薄的铁壳，而我的身体就会成为别人的晚餐。我的身上沾满了鲜血，谁也分不清哪些是我的血，哪些是雏龙的。我用全部的生命呐喊着，同时我几乎疯狂地挥舞着手中这把叫做命运的剑，希望武器会带给我更多的力量来支撑下去。我的身体越来越虚弱，感到眼前的东西也越来越难以分辨。突然几道蓝紫色光线闪过，看样子是来解围的法师在施展奥术爆炸，我知道这些龙崽子这回是死定了。此时的我也用尽了身体里最后的力气，随着流淌的鲜血重重地摔倒在了地上。

当我醒来时，我发现自己正躺在米奈希尔港的深水旅店里，身上到处都缠着草药和绷带。老板说是一个女精灵猎人送我来这的，还说她付过房钱和药费就走了。我知道那是月影，而她能够把我送到这里也说明了那天最后倒在地上的一定是奥尼克西娅，而不是几十个联盟士兵。老板说我的伤再静养几天就基本没什么大碍了。

这几天里，我难得不用做任何事情，这也给了我充分的时间来想一些我从来不曾想过的问题。我目睹了无数的辉煌，也亲眼见证了它们从诞生直到被一种无形的力量一点点撕成碎片的过程。我渐渐悟到了这把一直陪伴我的武器名字的寓意，命运，它的确是掌握在自己的手中，而它会带给你的是什么，却永远不是自己能够完全掌握的。温德索尔元帅在暴风城门口对我们说会有一场好戏上演时，他一定不会想到那即将上演的将会是一场悲剧，而悲剧的主人公却恰恰是他自己。范里克夫，莫格莱尼，一直到强大的奥尼克西娅，一个个名字从我的脑海中闪过，也把我的梦想涂抹得越来越模糊。在我对自己的前程感到茫然时，倦意也向我袭来，我不知不觉地昏昏睡去。

不知过了多久，我忽然被一阵刺骨的寒风吹醒，我发现自己竟然躺在了旅店门口的邮箱旁。我连忙查看我的行囊，发现所有的东西和钱都被洗劫一空；更惨的是接下来我发现我全身上下只穿了件衬衣，铠甲和武器也不翼而飞了。就在我感到无比沮丧时，我隐约听到了遥远的天外，我的命运之神对我做出了最后的审判。



“Faint，怎么有了密保卡还能被盗号？”

“那别玩这个号了，咱们一起去新区吧。”

“好吧，但我说什么也不玩战士了。太难练了。”

（全文完）

大众闲话

林晓： 发稿的这天正好是北京2008年奥运会火炬接力开始的日子。一边看网站上报道天安门举行的奥运圣火欢迎仪式，一边敲击键盘准备稿件，感觉很不错。看到刘翔从胡锦涛主席手中接过火炬，呵呵，咱要能在现场该有多好。喜欢国际奥委会主席罗格的贺信，信中说：奥林匹克圣火与火炬的汇合不仅向世人宣告奥运会的到来，更向世界发出和平的信息。从今天开始，这火炬将承载着圣火传遍全球，无论传到哪里，都将播撒下人们对北京奥运会的期盼和祝福。我深信，北京奥运会本身不仅是创造体育辉煌的时刻，更是中国人民和世界人民相互学习、相互了解、相互尊重的伟大契机。

所以，8月8日开始的奥运会，你要有机会的话一定要来北京啊！因为，这将是一届伟大而不平凡的运动会。

京西赏花流水账

■本刊非八卦记者 林晓

几场小雨后，北京终于露出阳春三月灿烂的容颜：蓝天白云，清风暖日，阳光明媚。往门外一走，就觉得空气中腾腾冒着生机，不由得筋骨松快，四肢舒展。这时节便是再懒惰的人，也要邀上三五好友，去郊外踏青赏花，感受大自然的娇美春光。

于是我开始做计划，潭柘寺、大觉寺都是燕京历史上的赏花宝地。潭柘寺是千年古寺，始建于西晋永嘉元年（公元307年），算起来有1700余年历史了。相传明成祖朱棣迁都北京时，就是仿照潭柘寺的布局修建北京城的，故有“先有潭柘寺，后有北京城”的民谚。潭柘寺内有一棵植于明代的玉兰树，是华北地区最古老的玉兰树之一，已有400多年的树龄。树花兼有粉、白两种颜色，十分娇艳，故以三国时期的两大美女大、小乔相誉其美——“二乔玉兰”算得上是潭柘寺的镇寺之花。

大觉寺的历史虽没潭柘寺的悠久，但也始建于辽代，寺中的玉兰花盛名不亚于“二乔玉兰”。相传这一树白玉兰，为清雍正年间的迦陵禅师亲手从四川移种在四宜堂内。大觉寺的玉兰花、法源寺的丁香花、崇效寺的牡丹花，可是老北京三大景。崇效寺的牡丹花已经是往日旧景，法源寺的丁香花去岁赏过，那么今年就去大觉寺一睹玉兰王的风采吧。


大觉寺

到了大觉寺，天气放暖。设在四宜堂的明慧茶院观花人络绎不绝，只是玉兰王含苞待放，素颜半遮。倒是北院里一株清代光绪年间种植的玉兰开得十分喜气，一朵朵白花若玉雕般伫立枝头，馨清浓郁，算是给远道慕名而来的赏花人一点安慰。


大觉寺中的茶室

午间在阳台山管家岭寻得一片开阔之地野炊。四周山岭上是一片片桃花，远看如烟似霞，走近是一片花海。虽然没有玉兰的名头外形，但素朴热闹处含有数月后将丰收果实的喜悦。这，可是仅仅供玩赏的花卉所没有的长处。

饭后去了凤凰岭，那里杏花正艳。风景区将一大片杏林敞开给游人欣赏。游人一直走到杏林深处，忽然抬头，远处是高大巍峨的凤凰岭，近处是连成一片繁盛若云的杏花——富士山下看樱花的美妙也不过如此而已，而哪里又能比得上乡土的亲切呢。


凤凰岭下看杏花


大觉寺中的玉兰花


玉兰花的近影


阳台山上山花烂漫

花絮 编辑部的地瓜煌

“我要一斤！”“给我半斤。”“什么，他要两斤了，那我也要那么多！”吵吵嚷嚷之中，有人拨打电话：“对，我们要10斤，要一斤一斤分别包好。”他们在抢购什么？地瓜煌！不知道这是什么了吧？就是地瓜干，就是红薯干啊！此红薯干非一般的红薯干，乃是秘方精心烘烤，脆而不干，香而不腻，微甜略甘，当真是办公室下午茶点之首选，磨牙消食的必备……

“来了！”随着一声吆喝，送外卖的飘然而至。10袋金黄的地瓜干落在桌子上，立时被许多双手一抢而空。“这东西我们老家根本没人吃”，某位路过的同事鄙视道。不过，这并未妨碍他从某人口袋里狠抓一把地瓜干笑逐颜开地溜之大吉。



快评



读过本期《帝国的落日余晖——战棋类游戏没落谈》一文时，立刻想到的是“群殴敌人的同时防止被敌人群殴”。许多战棋类游戏是这种玩法，能做到确属不易。MD游戏《水浒传》曾让我费了不少脑筋，尽管战友数量日益增多，攻击范围及技能日渐提高，但作战时还是力不从心。因为后期敌人数量迅速增加，职业等级也不在我方之下，并且我方出战人数被限制，加之电脑变得比较“聪明”，一改主动进攻的策略，而以6人或9人为一组，等待我方进攻。在经过一通损兵折将的砍杀后，突然又从某个地方冒出一伙敌人，遇到这种情况往往会被打得措手不及。尽管这极具挑战性，但是时间一长就会使人感到乏味，我在“东征西讨”数十战后，还是放弃了继续游戏的打算。然而，在看到文中介绍的《尤歌朵拉同盟》后，立刻让人耳目一新。尽管没有亲身体验这款游戏，但就文中介绍而言，这的确是战斗系统的巨大变革。希望战棋类游戏是清晨的日出，而不是黄昏的夕阳。（废话篓子）

林晓：2008年第09期的《大众软件》，欢迎评论。请E—mail：linxiao@popsoft.com.cn告诉我。精彩的评说将刊登在杂志上，并可得到精美的礼物。

DR留言板

在写这个的时候有如下几件事正在发生：

1.公司通知我有一个邮包让我去取，我问是什么，回答我那是一座金山。迷茫了半天，不知何物。下楼取来，原来是《大众软件》寄给我的《金山毒霸》杀毒软件！

2.单位例行报了800多的交通费和电话费，兴奋中。

3.看大软得知杂志要涨价，再次兴奋了一下，因为我订的是全年的杂志。

4.喝了一口水，接了2个电话。

5.手机显示没有电了。

6.换手机电池，又接了一个电话。

正文如下：

大软的编辑，您好。第三次给您写东东，呵呵。第一次给大软写信要追溯到大软8周年读者调查，第二次是9周年读者调查——还被大软某位不知名的编辑抽到我去北京参加《大众软件》的9周年庆典。那时我还是个学生呢，这一转眼N年就过去了，哎……老了！



9周年的读编座谈会，记忆犹新

前几次读者回函卡都是用平信寄过去的，但是幸运读者就一直没抽到过我。很郁闷，总觉得大软没收到我的信似的。这次用刘翔代言的EMS，我看大软能不能收到。

第07期杂志要涨价，也是情理之中。我都涨工资了，大软再不涨价，就是赔本赚吆喝了。我想大软的Fans也不会在乎这一块钱的。再说不光是涨价，还增加内容呢，依然性价比挺划算的。

再说说我的TOP TEN吧：

金山毒霸：每天2次升级；

QQ：每天早晨上班先开这个；

谷歌输入法：没有谷歌就没有这份信件；

360安全卫士：就靠这个清理垃圾软件了；

优化大师：优化Windows的必备工具；

要让我选5个，挑来挑去还是这几个常用的。

那天买了个《孤岛危机》，装了一顿饭的时间，才进入游戏……天啊！我发现半年前买的电脑已经不能使这个庞大的软件运行了，只能凑合玩一会。

跑题了……想写的东西很多，可是一会儿要开会，只能写这么多了，还请见谅。

忠实的Fan　（天津　孔令箭）

林晓：呵呵，就是我抽到你参加我们的9周年庆典啊，我还有当时的照片……看到你的来信，非常高兴。一是我们的老读者还在订阅杂志，并且依然非常认同；二是你工作了，而且独当一面。刘翔代言的EMS快递我收到了，不过以后可不要寄快递，不要花这个钱。平信只要你写对地址，我一样能够收到。

我深刻地向DR作自我检讨——我太懒了。我从去年开始打算寄回函卡，一直拖到今年的第06期才付诸行动。第06期的学生笔记本电脑专题太及时了，还希望看到关于台式机的文章。因为像我这样的懒人，笔记本的维护就别指望了，而且本本也没法子长期跑3D。

太喜欢冰河的文章了，对事物的评判真是一针见血。听说冰河擅长拍砖，不会也是一砖见血吧？**（江苏　鲍扬）**

林晓：不管怎么懒，你还是把回函卡寄出来了，谢谢。意见给你送到硬件编辑那儿去了。至于冰河的拍砖本领，那是有目共睹，天下第一拍砖手，绝非浪得虚名！哈哈……

你好！购买《大众软件》杂志已有10年时间，现在由衷地希望贵刊能把每年的杂志索引公布到网上。每次想查个什么，都要翻箱倒柜地找，而且有时候该年还没有索引，很麻烦！如果不能公布到网上，请传给我1998年至今年的杂志索引，不胜感激！**（网友　fizzy）**

林晓：已经把2003～2007年的索引发在“软盘”（bbs.popsoft.com.cn）上了，希望对你有所帮助。

林晓姐：你好啊！想给大软提个建议。你知道的，每期的杂志上都会出现N个很长很长的各种网址链接，真的又长又复杂。每期都有那么多有用又有趣的各种软件或者视频给我们看，基本上每期介绍的帖子视频都想看看，各种实用的软件也都想去下载试用一番。

这样好不？每期在杂志显眼的地方打上“本期所有出现的网址链接均在www.xxxx.com可以找到”这么一行短短的文字。就麻烦你们把每期杂志上的所有网址链接整理集合到一个帖子里，大家打开你们的集合帖，可不方便多了？瞅瞅那些XX个网址，让人家一个个手工输入，多麻烦。有个集合帖，就算那种冷门的东西，大家也说不定都会顺手点进去瞧瞧了，好处可大了！**（网友　zxzbgx）**

林晓：你提议得很好，在bbs.popsoft.com.cn中的软件栏目里，每期都会公布相关文章中的网址链接。



bbs.popsoft.com.cn
大软之家，
软迷软粉快来抢地盘

值班编辑：
林晓、Artec、8神经、Say、星尘

软盘生活

[单机岁月版] 来说说你最喜欢的武器 热门帖

发帖：小白

来说说你最喜欢的武器。大家来发发自己喜欢的武器，从豆腐到氢弹都可以。但是一定要是单机游戏中的，要说明出处，最好能附张图。

我先来！我最喜欢《魔兽争霸III——冰封王座》中伊利丹使用的双刀——远古战争之刃(Blade of Ancientwar)。

七秒半

我喜欢《风云》里的这把，就是太贵了！古人就是聪明啊，居然造出这样美的匕首！连这把匕首的名字都那么酷——死神之手！



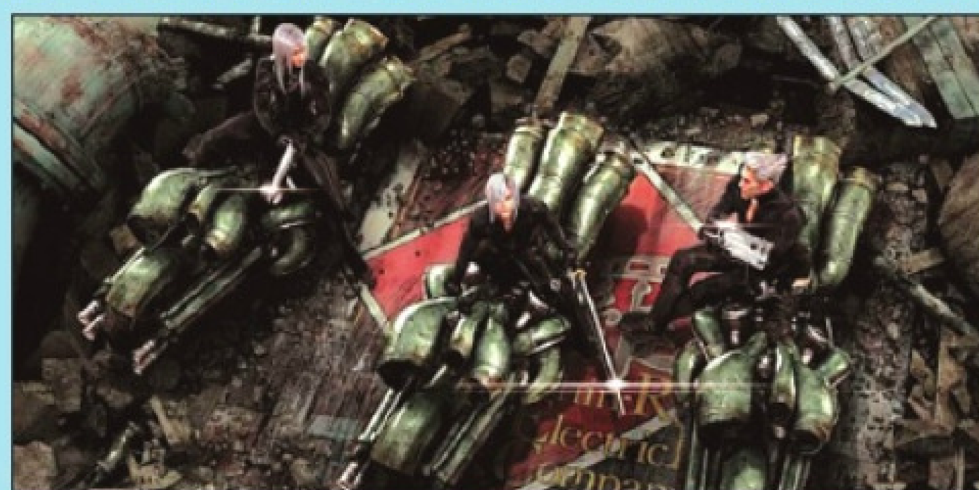
chris520140

我喜欢……《鬼泣3》但丁手里那把剑，貌似叫“叛逆”来着。



holmes996

《最终幻想7》AC里面3人组的武器，他们是——Kadaj：首领，武器是双刃；Yazoo：长发的那个，武器是名为“天鹅噩梦”（Velver Nightmare）的枪；Loz：打Tifa的那位，武器是高压电流枪和带有盾牌功能的“二重猎犬”（Dual Hound）。

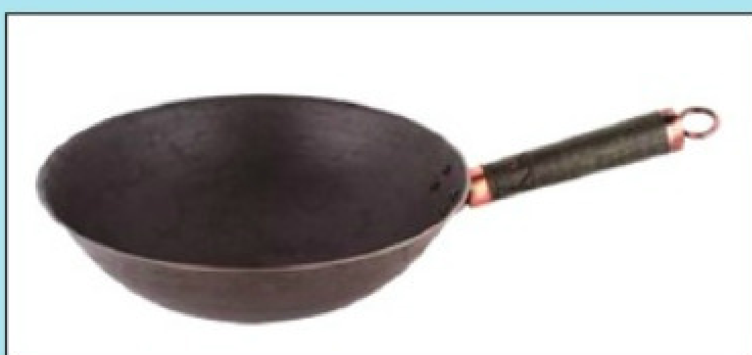


人人喂我

我没图。我喜欢《百战天虫》里的“混凝土大笨驴”。

雪夜小爵爷

我喜欢《圣斗士》里面的奥丁神剑。



折翼phoe

我喜欢李大娘的那口铁锅，是最早奠定我“越是杀伤力大的武器越不起眼”概念的绝对经典啊。到现在我都固执认定仙剑一代里最让人记忆深刻的句子，除了那句“胜败乃兵家常事，大侠请重新来过”以外，还有兵器谱排名第一和我昵称有异曲同工之秒的折凳。

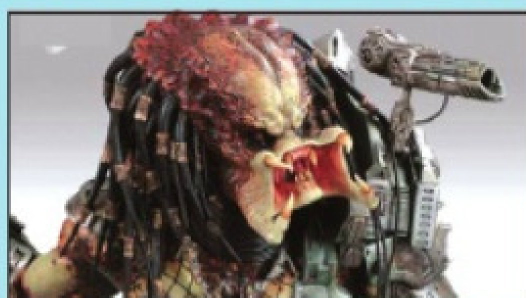
luogd

CS中的巴雷特。



真二

《铁血战士》的肩炮。



kinghb

电锯。

哇咔咔咔咔咔咔咔。



《轩辕剑外传——汉之云》豪华版猜想活动获奖公告



《轩辕剑外传——汉之云》推出后，深受玩家好评。跌宕起伏的故事情节，凝重磅礴的历史观，凄婉动人的情感，再次唤起了玩家对“轩辕剑”系列的兴趣。《轩辕剑外传——汉之云》豪华版猜想活动得到玩家的热情响应，他们不但仔细写下了自己的设想，还动手绘图制了小样，对“轩辕剑”的喜爱之情，跃然纸上。“轩辕剑”系列游戏以往的豪华版设计和赠品，无论是《轩辕剑肆——黑龙起兮云飞扬》及赠品中的铜制轩辕剑、历代音乐CD、轩辕剑1～2代游戏CD，还是《轩辕剑外传——苍之涛》及赠品中的主题明信片、原始故事设定集、游戏主题合金徽章、主题文具、苍之涛原声音乐CD，以及《轩辕剑伍——一剑凌云山海情》及赠品中“轩辕异世界绘卷”横幅海报、轩辕剑伍毁模绝版限量纪念邮票，都受到玩家喜爱和珍藏。那么，现在《轩辕剑外传——汉之云》豪华版以及它的赠品是什么样子的？读者通过信件和电子邮件展开了丰富的猜想。

究竟，我们的最终大奖将花落谁家？获奖名单如下：

一等奖：江苏 黄静雅
奖品为最新PSP-2000掌上游戏机1台

二等奖：河南 a588
上海 曹志翔
奖品为《轩辕剑外传——汉之云》豪华版1套

三等奖：黑龙江 宿愿　北京 孙宇亮
广东 卢景恒　广东 朱成杰
甘肃 龙鹏
奖品为《轩辕剑外传——汉之云》标准版1套

注：请a588速与本栏目联系，以便领取奖品

获奖作品选登

一等奖作品



游戏光盘面



游戏外包装



音乐CD包装



纹样及外包装

设计说明：

一、在寰宇之星发售的“轩辕剑”3款作品中，你最喜欢的豪华版设计及赠品是《轩辕剑肆——黑龙起兮云飞扬》以及赠品的铜制轩辕剑、历代音乐CD、轩辕剑1~2代游戏CD。

二、你建议《轩辕剑外传——汉之云》豪华版中的赠品是：盒子尽量做得古朴点，采用土黄色较好，材料可选用“仙剑四”豪华版的那种。可以适当地加些山水背景（不要加人物等过于杂乱的图案）。光盘我觉得还是CD吧，毕竟DVD没太普及。

本人做了个包装图与内容图作参考。

轩辕剑：不一定是铜质的，可以稍微大点儿或者不变。（很多人未买到轩肆豪华版感到可惜。）

精装画册：最好类似轩肆DOMO杂绘本的形式。

原始故事设定集：这个可以让大家了解到游戏剧情的原始设定，读起来是很有意思的事儿！

书签：比较实用的赠品，不过不建议只送这个，送普及版也觉得没意思吧。

这次游戏据说非常经典，一定要认真对待。至于价格，别太高，别高过149元就行，最好还是129元，大家都能接受。

二等奖作品之一



作者 曹志翔

三等奖作品之一



作者 宿愿

有趣的游戏和游戏的有趣

最近这段日子有趣的游戏少得可怜。在4月底的《GTA4》上市之前，我不得不把许多之前因为种种原因没能仔细体验的游戏找出来重新玩一玩。《刺客信条》最近出了PC版，而我刚刚在前一期的杂志上痛斥了这个游戏。说真的，《刺客信条》的游戏方式之重复，简直辜负了那些辛辛苦苦给这个游戏设计关卡和那些埋头贴图的美工们。我很希望这个游戏的下一代能够改正这个问题，他们可以不必在画面和操作上做什么改动，只要找些真正知道如何让玩家紧张的策划，让他们写出一个更加紧凑的剧本就够了，这真的一点都不难。

事实上我更期待《GTA4》。至今还记得我第一次玩到《GTA3》时的感觉，那是在一个黄昏我坐在沙发上握着手柄死死盯着电视屏幕。我很久没有那种在游戏画面出现的一瞬间就感觉到我会在这个世界中沉迷良久的感觉了。但当我第一眼看到这个游戏的时候，我几乎马上就认定了我会喜欢这个游戏。在这之后的几年里，我始终断断续续地玩着这个游戏，有时候有目的地做做任务，有时候只是在游戏世界中随便转一转。在那个游戏里我至少投入了100小时。在《GTA3》成功之后有无数的游戏都打着"体验自由世界"的旗号纷纷跳到玩家的眼前但它们从没有获得过如《GTA3》一样的成功。《刺客信条》只差一点就成功了但糟糕的任务系统最终毁掉了这个游戏。好吧，我相信不管是《刺客信条》还得《GTA4》都还要有一阵子才能出现在我们的榜单上，所以不如让我们来看看这期的榜单。

快车排行榜网络游戏榜单的第一名是《劲舞团》，第二名则是《跑跑卡丁车》。这两个游戏都是休闲游戏，看上去现在休闲游戏大行其道。其实仔细想想也差不多是这个道理，假如我上了一天班，回到家里，想要趁着吃饭前的二三十分钟玩点什么，自然也会选择"进去就玩，累了就退"的休闲游戏。榜单上位于第三名的《魔兽世界》的确不错，但是我觉得这东西想要玩好，投入的精力绝不亚于我每天花在工作上的精力，游戏到底是为了图个乐子，还是要费力耕耘，这实在是个见仁见智的问题。

榜单上的第四名是《梦幻西游》，这也是老牌的国产网络游戏，质量着实经得起考验。第五名则是网龙公司的《魔域》，第六名是搜狐的《天龙八部》。七、八、九名则分别是《卓越之剑》《问道》和《功夫世界》，最后一名则是最近推广力度比较大的北京戏杰运营的《rush冲锋》。

我自己当然是玩过不少游戏，《仙剑奇侠传四》《红色警戒》和《反恐精英1.6》这些大众喜欢的游戏我也去尝试过。不过我比较感兴趣的是《模拟人生2夜生活简体中文版》。不知道你们都是怎么对待《模拟人生》这个游戏的，我每次拿到这个系列游戏的新作，总是先要跑到网上去找到相关的修改器，然后将游戏人物的钱修改到无数个9，再之后就沉迷于快乐的家居建设之中——我相信绝大部分人都干过这种事情。但你们知道么，当我充满豪情地在一块地皮上建设起又大又漂亮的房子之后，我的模拟人却总是因为房子的面积太大无法及时走到自己想要的东西旁而伤心地哭泣。曾经有无数次，我的模拟人在一楼玩过台球后拖着疲惫的双腿走向二楼的卧室，但是只走到一半就因为体力不支而睡倒在楼梯上。至于在去厕所的途中发生事故的次数简直就数不胜数。想知道后来我是怎么解决的么？我盖了一个只有几平方米的小屋子把所有需要的东西都放在一起——冰箱的旁边就是马桶。我的模拟人在里面生活得非常快乐，只有当他要开个Party的时候我才会将他放出去，让他看着自己的朋友们，赞叹豪宅。你看我不想说这个游戏揭示了什么道理，我的意思是游戏实在是一个不能太当真的东西。

现在，我玩的游戏是《实况足球》，而且每天中午都要和同事们踢两三盘。最新的《实况足球》让我失望，希望制作组吸取教训努力把续作做好吧。

最后让我们来看一看这期的TOP TEN游戏排行榜吧。网络游戏排行榜的前两位没有变动，仍然是《魔兽世界》和《跑跑卡丁车》，第三位的游戏则是盛大网络的《泡泡堂》。你看我经常说休闲游戏现在很受欢迎，前3名里就有两个是休闲游戏。接下来的第四名也是个休闲游戏——久游网的《劲舞团》。听说这个游戏吸引了一大批少男少女，想必游戏里一定热闹非凡。

接下来的5、6、7名分别是《梦幻西游》《天堂Ⅱ》和《天龙八部》，再后面是《诛仙》《街头篮球》和《春秋Q传》。这里头不乏市场上的新生力量，但我要说的是武侠背景的游戏实在是多了点。虽然说我们喜欢武侠背景的游戏，但是想来如果整个游戏市场都充斥着武侠游戏，也未免让人有点腻味，满园春色才是春嘛。



■晶合实验室 cOmmando



TOP TEN



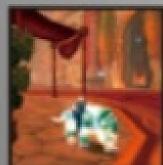
热门游戏下载排行榜



1 劲舞团 1372301



2 跑跑卡丁车 1021301



3 魔兽世界 982359



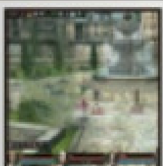
4 梦幻西游 864021



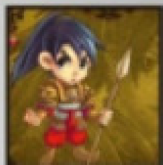
5 魔域 759283



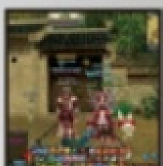
6 天龙八部 722314



7 卓越之剑 702309



8 问道 658203



9 功夫世界 600072



10 rush冲锋 551458

本榜单数据由快车网提供
（该榜单内数据为月度下载次数）

我正在玩的游戏

单机游戏排行榜

排名	名称	票数	制作公司	日期	分数	名次
1	仙剑奇侠传四	3128	上海软星	2007年	8.9	○
2	魔兽争霸III——冰封王座	2952	BLIZZARD	2003年	8.5	↑
3	轩辕剑外传——汉之云	2890	大宇	2008年	8.5	New
4	生化危机4	2764	Capcom	2007年	8.8	↑
5	极品飞车——生死卡本谷	2608	EA	2006年	8.1	↓
6	使命召唤4——现代战争	2321	Infinity Ward	2008年	9.0	New
7	三国志11	2283	KOEI	2006年	8.8	↓
8	NBA Live07	2176	EA	2006年	8.2	↓
9	FIFA 07	2159	EA	2006年	8.2	↓
10	明星志愿3——甜蜜乐章	2034	大宇	2008年	8.0	New

网络游戏排行榜

排名	名称	票数	制作公司	日期	运营公司	名次升降
1	魔兽世界	3229	BLIZZARD	2005年	第九城市	○
2	跑跑卡丁车	3175	Nexon	2006年	世纪天成	○
3	泡泡堂	2893	Nexon	2003年	上海盛大网络	↑
4	劲舞团	2652	T3 Entertainment	2005年	久游网	↓
5	梦幻西游	2618	网易	2003年	网易	↑
6	天堂 II	2521	Nc Soft	2004年	新浪乐谷	↑
7	天龙八部	2367	搜狐	2007年	搜狐	↑
8	诛仙	2190	完美时空	2007年	完美时空	↓
9	街头篮球	1987	JC Entertainment	2005年	天联世纪	↓
10	春秋Q传	1877	成都金山	2007年	金山	○

（单机游戏排行榜和网络游戏排行榜数据为本刊读者投票统计结果）

邮发代号：82-726
售价：￥6.00元
刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN